URANIA

I ROMANZI

DRAMOCLES, DRAMMA INTERGALATTICO

Robert Sheckley

MONDADORI

8-7-1984
QUATTORDICINALE
lire 2500

Robert Sheckley

Dramocles, Dramma Intergalattico

Dramocles (1983)

1.

Re Dramocles, sovrano di Glorm, si svegliò, si guardò in giro e non capì dove si trovasse. Gli capitava spesso, a causa della sua abitudine di ritirarsi a dormire in stanze diverse del suo palazzo, che sceglieva a capriccio. Il palazzo sorgeva a Ultragnolle ed era il più grande edificio di Glorm, forse dell'intera galassia. Era tanto vasto che necessitava di un suo sistema di trasporto interno. In questo colossale edificio Dramocles aveva quarantasette camere da letto riservate a lui personalmente. Aveva anche una sessantina di stanze circa fornite di divani, letti a comparsa, sofà, materassi pneumatici eccetera, riservati ai pisolini occasionali. In conseguenza di tutto questo, andare a letto era per lui una sorta di avventura che gli toccava affrontare tutte le notti, e svegliarsi era un mistero che si ripeteva ogni giorno.

Messosi a sedere e dato uno sguardo all'intorno, Dramocles capì che aveva trascorso la notte dormendo su un mucchio di cuscini in una delle sue Stanze Pelose, così chiamate a causa dei grandi ciuffi di peli neri che vi crescevano negli angoli. Stabilito dov'era, si dedicò alla questione del caffè.

Normalmente questo non comportava altro che premere uno dei pulsanti accanto al letto. Il pulsante faceva scattare un allarme nelle cucine reali e metteva in funzione l'enorme macchina del caffè espresso. La macchina aveva un bollitore grande a sufficienza per far funzionare una locomotiva; dieci servi provvedevano, ventiquattr'ore al giorno, ad alimentare i fuochi, a ripulirne i filtri, a mettere il caffè macinato di fresco e a compiere tutte le operazioni ritenute necessarie. Dopo breve intervallo di tempo il caffè espresso, già zuccherato secondo i gusti reali, giungeva scorrendo attraverso miglia e miglia di tubi di rame, fuoriuscendo dal rubinetto della stanza in cui Dramocles desiderava bere il caffè.

Questa volta, però, Dramocles aveva dormito in un'ala del palazzo che non era collegata al sistema di distribuzione del caffè. Di pessimo umore, s'infilò un paio di jeans e una maglietta a mezze maniche, e aprì la porta che dava sul corridoio.

Sulla parete, una targhetta a caratteri di stampa gli rivelò che si trovava nel

punto contrassegnato dalle coordinate R 52 - J 26. Nel mezzo del corridoio correva la monorotaia: se non altro, era rimasto all'interno del sistema di trasporto del palazzo. Naturalmente non c'era alcun convoglio in vista. Dramocles consultò l'orario affisso alla parete ricavandone che il treno successivo - un locale d'attraversamento - non sarebbe passato prima di quaranta minuti. Prese il ricevitore del Telefono d'Emergenza appeso alla parete e chiamò la Centrale Trasporti.

Il telefono suonò a vuoto molte volte. Alla fine, una rozza voce rispose: - Sì, che c'è?

- Mandatemi immediatamente un treno - disse Dramocles.

- Ah sì, eh? Be', non ci pensare nemmeno, ragazzo. Abbiamo metà dei treni in officina, e gli altri si trovano in posti molto più importanti di quello in cui sei tu. Lì dove sei tu non c'è niente: solo un mucchio di camere da letto pelose.

- Parla il re Dramocles - disse Dramocles con voce minacciosa.

- Ma davvero? Fammi controllare le impronte vocali… Eh, sì, è vero. Ehi, sire, mi spiace di aver parlato con quel tono, ma voi sapete com'è, con questi nobili che mi chiamano a tutte le ore del giorno e della notte per chiedere che gli mandi treni speciali per il loro comodo… soprattutto adesso, a causa dei festeggiamenti per la pace.

- Non importa - disse Dramocles. - Quando arriva il treno?

- Tra sette minuti, sire. Devierò il Pantheon Express non appena arriva alla stazione di Chapultepec, sire, e…

- Sul treno c'è la macchina del caffè espresso?

- Ora controllo… No, sire, il Pantheon ha soltanto caffè solubile e caffè riscaldato. Datemi venti minuti, sire, e vi mando un moderno treno da prima colazione…

- No, mandami il primo treno che puoi - disse Dramocles. - Farò colazione più tardi.

Passò un quarto d'ora e non arrivò nessun treno. Dramocles alzò ancora il

telefono senza riuscire ad ottenere altro che una serie di ticchettii che lo resero furioso. Alla fine una voce registrata gli comunicò che tutte le linee erano sovraffollate e che bisognava inoltrare la chiamata attraverso l'operatore di palazzo. Invano Dramocles si mise a gridare che il re era lui e che tutte le altre comunicazioni andassero pure all'inferno. Non c'era nessuno ad ascoltarlo.

Maestosamente tornò in camera sua a prendere le sigarette, ma non ricordava più bene in quale stanza avesse dormito. Tutte le camere da letto di quel settore erano pelose. E nessun telefono funzionava. Anche il segnale d'allarme antincendio non dava segno di vita. Furibondo, Dramocles s'incamminò a lunghi passi per il corridoio. Gli ci sarebbe voluto almeno un'ora, calcolò, per raggiungere uno dei settori abitati di Ultragnolle. Ma che diavolo c'era venuto a fare, la sera prima, in quel settore dimenticato da Dio? Vagamente gli sembrò di ricordare una festa, un po' di droga, un po' di liquore, molte risate, e poi l'oblìo. Continuò a camminare. Sentì il rumore di un motore alle sue spalle, e si fermò.

Lontano, in fondo al corridoio, vide qualcosa, qualcosa di piccolo, che veniva nella sua direzione. Aveva una luce gialla ammiccante. Quando fu più vicino vide che era un veicolo da corsa: un mezzo di trasporto munito di una sola ruota che i nobili impiegavano per spostarsi da una parte all'altra del palazzo quando avevano fretta. Il mezzo si fermò di colpo accanto a lui. Il tetto a bolla si aprì e apparve un ragazzino di circa dodici anni dall'aria molto allegra e con i capelli ricci. - Sei tu, padre? - disse.

- Certo che sono io - rispose Dramocles. - Tu che figlio sei?

- Sono Samizat, padre. Mia madre è Andrea, da cui hai divorziato due anni fa.

- Andrea? Una donna piccola e magra, con i capelli neri e la voce acuta?

- Sì, è lei. Abitiamo a Glorm, nel settore di San Michele. La mamma ti telefona spesso per parlarti dei suoi sogni.

- Lei le chiama visioni - disse Dramocles. Salì sul veicolo accanto a Samizat. - Andiamo a Palazzo Centrale. - Samizat mise la marcia e accelerò così bruscamente da bruciacchiare la cera del pavimento.

Dopo non molto il corridoio si allargò, trasformandosi in una gran loggia. Samizat svoltò bruscamente scendendo una lunga scalinata, e rallentò nei pressi del vasto salone a cupola che conteneva la piazza San Leopoldo. Lì c’era un importante mercato regionale zeppo di tendoni a strisce davanti ai quali sedevano uomini e alieni, vendendo merci d’ogni sorta. C’erano Geiselmanni, venuti dalle province più settentrionali di Glorm a vendere le vivide bacche ruderali in cestini di vimini. C’erano Groti, della razza che abitava su Glorm prima che arrivassero gli uomini, che facevano oscillare la testa sopra ciotole piene di porridge narcotico. C’erano anche Brunger venuti da Dispasia e dalle piane di Arnapest, imponenti nel loro costume tipico fatto di cuoio lucido e taffetà, ad offrire i trampoli riccamente intagliati e le pesche in miniatura per cui andavano famosi. E, ben sopra la scena ricca d’animazione, sventolavano le grandi bandiere blu e oro che proclamavano che si festeggiava il tredicesimo anniversario della Pax Glormica.

Dramocles scorse un caffè e si fece lasciar lì da suo figlio. Bevve un doppio espresso, se lo fece mettere in conto e prese un tassì di corridoio che lo portò a Palazzo Centrale.

Rudolphus, il Ciambellano, lo stava aspettando ai piedi della scalinata interna. Il suo volto carnoso e baffuto tradiva una grande agitazione.

- Sire - disse - siete in ritardo per l’udienza!

- Poiché io sono il Redisse Dramocles - non posso essere in ritardo, perché quando arrivo io è sempre l’ora giusta.

- Non facciamo della casistica - disse Rudolphus. - Avete fissato voi stesso l’ora dell’udienza, e mi avete chiesto di rimproverarvi nel caso foste arrivato in ritardo.

- Considerami rimproverato. Questa sera cominciano ufficialmente i festeggiamenti della Pax Glormica, non è così?

- E’ così, sire, e tutto è già pronto. Re Adalbert di Aardvark è arrivato l’altra sera, e l’abbiamo fatto alloggiare nel piccolo palazzo di rue Mountjoy. E’ giunto Lord Rufus di Druth, cui abbiamo assegnato il Castello di Trontium. Re Snint di Lekk è sceso al Rose Garden Hotel, in Temple Avenue. Vostro

fratello, il Conte John di Crimsole, sta attraccando in questo momento allo spazioporto. Solo Re Haldemar di Vanir non si è fatto vedere, e non ha neanche risposto all'invito.

- Come sospettavamo, dunque. Incontrerò i re più tardi. C'è qualcosa di interessante nella posta di oggi?

- Solo la solita roba.

Rudolphus porse a Dramocles un fascio di lettere che questi si mise in tasca. - Le guarderò poi. Adesso andiamo a questa udienza. E cerca di farla durare di meno questa volta, Rudolphus.

- Sire, a meno che non me lo ordiniate diversamente, seguirò minuziosamente il protocollo stabilito dal vostro glorioso padre, Otho lo Strano.

Dramocles alzò le spalle. Le regole, le leggi, i precetti di Otho erano per lo più molto utili, e Dramocles non si era mai preoccupato di immaginare altre regole con cui sostituirli. Entrò nella sala delle udienze, seguito da presso da Rudolphus.

2.

L'udienza fu noiosa come al solito: si trattava di stabilire le pene da infliggere a vari conti e baroni che avevano perso il favore reale perché imbrogliavano i contadini, o le macchine delle tasse, o altri conti e baroni. Dramocles non aveva nulla da fare e neanche da pensare, perché il Ciambellano aveva già preso lui tutte le decisioni seguendo i precetti di Otho lo Strano. Ci furono diversi giudizi, l'uno dopo l'altro; Dramocles rimaneva seduto sul trono a compiangersi.

Malgrado fosse monarca assoluto di Glorm, e un'importante figura in tutti i Pianeti Locali, Dramocles sapeva di non essersi realizzato: non aveva fatto altro che piegarsi alle circostanze e governare distrattamente Glorm per molti anni di pace quali mai si erano avuti in passato. Annoiato e infelice si muoveva irrequieto sul trono, fumando una sigaretta dopo l'altra e pensando che essere un grande re non era dopotutto un gran che. E poi si fece avanti la vecchia, e da quel momento tutta la sua vita cambiò.

Era una vecchietta minuscola, gobba, vestita completamente di nero tranne le scarpe e il sòggolo, che erano grigi. Si fece strada tra la folla della nobiltà minore e stava per avvicinarsi al trono. Le guardie la fermarono incrociando le alabarde. - O gran re! - gridò lei.

- Vecchia - disse Dramocles riducendo al silenzio con un cenno Rudolphus, che era furibondo. - Vedo che vuoi rivolgerti a noi. Parla, dunque, e per il tuo bene spero si tratti di cose importanti.

- Sire - rispose la vecchia - chiedo umilmente un'udienza privata.

Quello che ho da dire è solo per l'orecchio del Re.

- Ah, sì? - disse Dramocles.

- Eh, sì - rispose la vecchia.

Dramocles la scrutò attentamente, e un impercettibile mutamento alterò il suo volto, particolarmente colorito. Spense la sigaretta nel portacenere ricavato da un unico, enorme smeraldo.

- Portatela nella Camera Verde - disse alle guardie. - Là aspetterà il nostro comodo. Va bene così, mia cara?

- Sì, sire, giacché non è arancione.

La corte trattenne il fiato davanti a tanta impertinenza. Ma Dramocles sorrise e, dopo che le guardie ebbero portato via la vecchia, fece segno al Ciambellano di andare avanti con la procedura ordinaria. L'udienza di quel giorno terminò un'ora dopo. Dramocles andò nella Camera Verde. Lì sedette su una comoda poltrona, accese una sigaretta e guardò la vecchia che sedeva eretta su una sedia non imbottita.

- E così - egli disse - sei venuta.

- Nel momento stabilito - rispose la vecchia. - Mi c'è voluto grande coraggio per mostrarmi alla vostra maestosa presenza. L'ho fatto solo perché avevo più paura a non farlo.

- Ho pensato dapprima che tu fossi una pazza, ma quando ho detto: "Ah, sì?" e tu hai risposto: "Eh, sì" ho riconosciuto una delle locuzioni che impiego come codice di riconoscimento privato tra me e i miei agenti. E nella frase successiva ho impiegato il termine "verde", a cui tu hai risposto col termine "arancione", il che chiariva definitivamente la questione. Ti ho insegnato anche altre locuzioni in codice?

- Dieci altre, e cioè dodici in tutto, così che io potessi comunque entrare in contatto con voi anche in altri contesti.

- Dodici locuzioni in codice! - esclamò Dramocles, meravigliato. - Tutte quelle che impiego! Evidentemente ho giudicato la cosa di importanza enorme, planetaria. E non ricordo neppure il tuo nome, vecchia.

- Mi avete avvertito che così sarebbe avvenuto, sire, quando mi avete insegnato il codice. Mi chiamo Clara.

- Un mistero! E succede proprio a me! - gridò Dramocles, felice. - Racconta la tua storia, Clara.

Clara disse: - O gran re, voi siete venuto da me trent'anni fa, nella città di Murl, dove vivevo guadagnandomi onestamente la vita ricordando le cose per

chi aveva troppo da fare per ricordarsele da sé. “Clara”, mi diceste (avevate letto il mio nome sulla porta: Ricordatorio di Clara), “ho un messaggio di grande importanza che voglio tu impari a memoria e che mi riferirai fra trent’anni esatti a partire da oggi, quando avrò bisogno che mi venga ricordato. Io allora non ricorderò neppure questa conversazione fino a che non me la richiamerai alla memoria. Così è perché così dev’essere.” “Potete contare su di me, Altezza” risposi io.

“Quanto a questo, non ne dubito” avete risposto voi, “perché ho preso la precauzione di far inserire il tuo nome sul calendario criminale ufficiale in modo che tu venga giustiziata sommariamente fra trent’anni e un giorno. In questo modo verrai da me al momento giusto, immagino”. E qui mi avete sorriso, sire, e mi avete comunicato il messaggio. Dopo di che, ve ne siete andato.

- Immagino che avrai provato un certo nervosismo pensando a possibili intralci che avrebbero potuto ritardare il tuo arrivo-disse Dramocles.

- Per precauzione, mi sono trasferita in questa grande città di Ultragnolle poco dopo la vostra visita, sire, e ho aperto un altro Ricordatorio in via degli Armaioli, vicinissimo al Palazzo.

- Tu sei una donna saggia e prudente, Clara. Ora, dimmi ciò che ti ho detto di dirmi.

- Certamente, sire. La parola chiave è “Shazaam”!

Udendo quella parola della Lingua Antica, il vivido ricordo di un certo giorno di trent’anni prima si affacciò alla mente di Dramocles.

3.

Trent'anni si svolsero fulmineamente all'indietro come una pellicola che scorresse all'incontrario. Dramocles ventenne sedeva nel suo studio privato a piangere. Aveva appena ricevuto la notizia che suo padre, Re Otho di Glorm, soprannominato dal popolo lo Strano, era morto pochi minuti prima nell'esplosione che aveva distrutto il suo laboratorio sull'asteroide Gliese. La causa dell'esplosione andava probabilmente ricercata in qualche errore compiuto dallo stesso Otho, visto che in quel momento era l'unica persona presente nel laboratorio e in tutto l'asteroide. Si era del resto trattato di una morte spettacolare, quale si addiceva a un re: l'esplosione atomica aveva mandato in frantumi tutto quanto l'asteroide.

Il giorno dopo tutta Glorm sarebbe stata in lutto. Nel corso di quella stessa settimana si sarebbe tenuta la cerimonia dell'incoronazione, e Dramocles sarebbe stato proclamato re. Dramocles aveva molto desiderato quel momento, ma piangeva perché voleva bene a suo padre malgrado egli fosse stato un uomo difficile e imprevedibile. Ma nel suo cuore c'era, insieme al dolore, anche gioia: infatti, prima di partire per l'ultimo suo sventurato viaggio per Gliese, Otho aveva parlato a suo figlio da uomo a uomo ricordandogli i suoi doveri e le sue responsabilità per quando sarebbe divenuto re; e, del tutto inaspettatamente, gli aveva quindi rivelato che lo attendeva un glorioso destino.

Dramocles era rimasto molto colpito da queste parole. Da sempre desiderava avere un destino. Adesso sì che la sua vita avrebbe avuto un senso e uno scopo: e che la propria vita abbia un senso e uno scopo era quanto di meglio si potesse desiderare.

C'era solo un problema: Dramocles non poteva ancora, gli spiegò Otho, dedicarsi attivamente al perseguimento di questo suo destino. Doveva aspettare, e aspettare a lungo. Dovevano passare trent'anni prima che le condizioni fossero quelle giuste. Solo allora il destino di Dramocles avrebbe cominciato a dipanarsi, ma non un giorno prima. Trent'anni! Una vita! E non solo bisognava che aspettasse tutto questo tempo, ma doveva anche tenere segreto questo suo destino fino a che non fosse giunto il momento. Non

poteva fare affidamento su nessuno in una faccenda di quell’importanza. Nessuno doveva saper nulla: nemmeno gli amici più intimi, i consiglieri più fidati.

- Dannazione - bofonchiò Dramocles. - Ora che ci penso, non posso fidarmi nemmeno di me stesso. Una volta o l’altra, quando sono partito o bevuto, lo direi ai quattro venti. Io sono l’ultima persona cui affidare un segreto così.

Ci pensò su per un po’, fumando una sigaretta dietro l’altra e riflettendo su diverse alternative. Alla fine giunse a un’importante decisione e mandò a chiamare il suo androide psichiatrico, il dottor Fish.

- Fish - cominciò subito in modo molto sbrigativo - ho nella mente una certa serie di pensieri. Voglio dimenticarli.

- E’ cosa facile abolire un pensiero, o anche tutto quanto un certo argomento - disse Fish con quella voce stridente che hanno tutti gli androidi malgrado i grandi progressi compiuti nel campo della sintetizzazione vocale. - Il vostro riverito padre, Otho, mi faceva sempre cancellare i nomi delle amanti che gli erano venute a noia. Tutto tranne il giorno del loro compleanno, poiché era un uomo molto cortese. Inoltre, ci teneva molto a non ricordarsi del colore blu.

- Ma non voglio che questo pensiero venga cancellato definitivamente disse Dramocles. - E’ un pensiero molto importante. Voglio potermene ricordare fra trent’anni.

- Questo è notevolmente più difficile - disse Fish.

- Non potresti cancellare il pensiero e darmi il comando postipnotico di ricordarmene fra trent’anni?

- Ho impiegato questa tecnica con buon esito nel caso di re Otho.

Voleva, per motivi che non ha ritenuto opportuno rivelarmi, pensare a Gilbert e Sullivan ogni sei mesi. Ma trent’anni sono un periodo di tempo troppo lungo perché si possa fare affidamento su un meccanismo del genere.

- Cos’altro puoi fare?

- Be’, potrei legare questo ricordo a una parola, o a una frase.

Vostra Altezza dovrebbe però confidare la parola chiave a qualche persona di

sua fiducia, la quale dovrebbe pronunciare questa parola in vostra presenza fra trent'anni.

- Per esempio un ricordatore, vero? - Dramocles ci pensò su per un po'. Sebbene non del tutto ineccepibile, poteva essere un buon piano.

- Che parola chiave mi suggeriresti? - chiese a Fish.

- Be', personalmente sceglierei "shazaam" - rispose l'androide. Dramocles consultò le Pagine Gialle Galattiche per trovare un Ricordatorio di sicuro affidamento, e scelse quello di Clara. Prese lui stesso i comandi del suo yacht spaziale e si recò nella città di Murl, dove confidò a Clara la parola chiave.

Tornato a Ultragnolle, mandò a chiamare il dottor Fish. - Ora voglio che tu cancelli il ricordo di quanto si è detto tra noi, legandone la ricomparsa alla parola chiave "shazaam". Ah, c'è un'altra cosa da stabilire prima che tu cominci, ma non so bene come dirtela.

- Non occorre che vi angustiate, mio Re. Ho già provveduto a sistemare i miei affari giacché credo che abbiate intenzione di distruggermi.

- Come hai fatto a immaginarlo? - chiese Dramocles con una smorfia di sorpresa.

- Elementare, sire, per chi abbia studiato il vostro carattere e si renda conto che si tratta di una questione che deve rimanere rigorosamente segreta.

- Spero che tu non me ne voglia - disse Dramocles. - Cioè, non è che tu sei come una persona vera o cosa del genere.

- Noi androidi non abbiamo l'istinto di sopravvivenza - disse il dottor Fish. - Coglierò quest'ultima opportunità per augurarvi il buon esito della splendida impresa che intraprenderete.

- Grazie, Fish, molto gentile da parte tua. - Dramocles quindi fissò una carica di esplosivo al plastico, autoadesivo e di colore blu, all'osso del collo di Fish e vi inserì un detonatore color verde chiaro. - Addio, mio buon amico. Ora procediamo.

Fish prese il narcopsicosintetizzatore e fece le varie cose che doveva fare. (Dramocles non ricordava quali fossero state tutte le sue ultime decisioni, perché aveva detto a Fish di rimuoverne alcune, che si sarebbero manifestate

da sé in seguito.) Fish fece quanto doveva fare. Dramocles si alzò dal tavolo operatorio credendo di essere andato lì per un massaggio, e con il desiderio di fare una veloce passeggiata.

Un comando postipnotico lo fece allontanare di un centinaio di metri dal laboratorio di Fish. Quindi udì l'esplosione.

Tornò indietro di corsa e vide che il dottor Fish era saltato in aria.

Dramocles non riusciva ad immaginare perché mai qualcuno avesse voluto far saltare in aria un androide inoffensivo come il dottor Fish.

Non gli passò nemmeno per la mente la possibilità che il responsabile fosse lui, perché gli androidi esplosi non parlano.

L'androide aveva fatto bene il suo lavoro, e Dramocles si accinse a governare il suo pianeta chiedendosi continuamente quale fosse mai il suo destino. E così era stato per trent'anni.

4.

Tornatigli i ricordi, Dramocles si mise comodo sulla poltrona e cadde in profonda meditazione. Che cosa meravigliosa e imprevedibile è la vita, pensò. Un'ora prima era annoiato e infelice, senza alcuna prospettiva davanti a sé che non fosse la squallida faccenda di governare un pianeta che sapeva benissimo badare a se stesso. Ora tutto era cambiato, la sua vita trasformata; o, se non ora, lo sarebbe stata tra poco. Aveva un grande destino davanti a sé, e grandi imprese da compiere; che altro poteva desiderare un uomo che già era re, e ricco più dei sogni impossibili dell'avaro, uno che aveva posseduto innumerevoli donne, le più belle di molti pianeti? Dopo che si sono avute tutte queste cose, cominciano ad assumere importanza i valori dello spirito.

Si concesse ancora qualche istante per congratularsi dell'astuzia - del genio, anzi - con cui aveva disposto ogni cosa trent'anni prima così che avesse qualcosa da fare adesso, all'età di cinquant'anni, nel momento in cui ne aveva maggiormente bisogno.

Si trasse da quel suo stato di autoadorazione con un certo sforzo. - Clara - disseti sei guadagnata la tua borsa di ducati d' oro. Anzi, intendo dartene due, di borse, e per giunta un castello in campagna. Mandò a chiamare l'Addetto alle Ricompense e ordinò che a Clara venissero subito date due borse standard di ducati d'oro, nonché un castello standard nella contea di Veillence, in cui sarebbe stata mantenuta a spese dello Stato secondo lo Stile Quattro.

- Ebbene, Clara - disse infine - spero che tu sia soddisfatta.

- Certamente, sire, ma potrei sapere in cosa consiste lo Stile Quattro?

- Essenzialmente significa che tu vivrai nel tuo castello nel massimo comfort, ma non ti sarà permesso di varcarne le mura, di ricevere visitatori o di comunicare con altri che non siano i servitori robot.

- Oh - disse Clara.

- Nulla di personale, naturalmente. Sono certo della tua discrezione. Ma certo ti rendi conto che nessuno deve venire a sapere che io conosco il mio destino,

o che lo conoscerò tra breve. Se ne avvantaggerebbero per nuocermi, capisci? Uno mica se ne può andare in giro sapendo una cosa del genere.

- Comprendo perfettamente, sire, e plaudo alla saggezza cui s'informa il vostro comportamento nei miei confronti, malgrado una vita intera trascorsa nella più immacolata rettitudine.

- Meno maledisse Dramocles. - Ho pensato per un attimo che tu ti ritenessi trattata ingiustamente, il che sarebbe stato noioso.

- Non temere, o gran Re. Il mio massimo piacere è nel servirvi, sia pure facendomi incarcerare. Vi obbedirò con entusiasmo, sebbene ciò significhi che io debba trascorrere i pochi anni che mi restano in solitudine, senza la consolazione delle persone che mi sono care, e con in più la seccatura di possedere una gran quantità d'oro che non posso spendere.

- Ma guarda - disse Dramocles. - Non ci avevo pensato.

- Non è che mi lamenti, sire.

- Clara - disse Dramocles intrecciando languidamente le mani dietro la testa e tirandole via subito di scatto, giusto in tempo per togliere la sigaretta fumante tra i capelli e spegnerla in una scatola di sardine in argento massiccio - ecco che cosa faremo. Fammi avere un elenco delle persone che ti piacerebbe avere con te, fino a un massimo di venti. Io li farò arrestare sotto un'imputazione o un'altra, e li manderò in esilio nel tuo castello. Non sapranno mai che sei stata tu a fare il loro nome.

- Sono sopraffatta dalla vostra generosità, sire. Ma la questione dell'oro non spendibile è pochissimo importante, e mi spiace di averla sollevata.

- C'è anche un altro modo per risolvere il problema, Clara. Ti farò mandare dai miei funzionari i cataloghi dei migliori negozi di Glorm, e tu potrai ordinare quanto più ti piace. Sì, e vedrò anche di farti avere lo sconto reale, che ammonta al sessanta per cento del prezzo di costo. Così i tuoi ducati dureranno a lungo.

- Dio benedica la Maestà Vostra, e possa il vostro destino essere magnifico quanto la vostra generosità.

- Grazie, Clara. L'Addetto ai Pagamenti, che troverai laggiù in fondo al

salone, provvederà a tutto. Un’ultima cosa, prima che tu vada: ti ho mai detto niente di preciso sul destino che mi attende o su quello che devo fare per realizzarlo?

- Nemmeno una parola, o gran Re. Ma la parola chiave non ti ha chiarito ogni cosa?

- No, Clara. Io ora ricordo solo che ho un destino, e che devo fare qualcosa a questo proposito. Ma cosa di preciso, non so cosa.

- Poveretto - disse Clara.

- Ma ci arriverò, stanne sicura.

Clara fece l’inchino di corte e si ritirò.

5.

Per un'ora intera Dramocles cercò di ricordarsi quale dovesse essere il suo destino, ma senza esito. I particolari, i dettagli, le istruzioni specifiche, perfino gli accenni sembravano persi, o finiti fuori posto. Era una situazione ridicola, per un re. Cosa doveva fare, adesso?

Poiché non gli veniva in mente nulla, andò giù nella Sala di Calcolo a consultare il suo computer.

Il computer aveva un salottino tutto per sé accanto alla Sala di Calcolo. Dramocles lo trovò sdraiato sul sofà intento a leggersi la "Teoria generale della relatività" di Einstein, ridacchiante sull'aspetto matematico del lavoro. Il computer era un Mark Ultima autoprogrammantesi e di ultimo modello, un pezzo unico e insostituibile, un prodotto dell'Antica Scienza della Terra, andata distrutta a causa di una catastrofe ancora inspiegata ma che aveva in qualche modo a che fare con gli spruzzatori di aerosol. Il computer era appartenuto a Otho, che aveva pagato profumatamente per averlo.

- Buon pomeriggio, sire - disse il computer alzandosi dal sofà. Indossava un mantello nero e aveva una spada da cerimonia, nonché una parrucca bianca sulla superficie arrotondata che sarebbe stata la testa se i suoi costruttori non avessero preferito collocare il cervello nello stomaco. Il computer indossava anche pantofole cinesi ricamate ai quattro piedi, scarni e metallici. Si vestiva così, aveva detto una volta a Dramocles, perché, essendo l'essere di gran lunga più intelligente dell'universo, riusciva a conservare la sanità di mente solo coltivando l' illusione di essere un lèttone trasferitosi nella Londra del Settecento. Dramocles non ci vedeva nulla di male. Si era anche abituato agli sprezzanti commenti che di quando in quando il computer lasciava cadere a proposito di un dimenticato terrestre che rispondeva al nome di Isaac Newton.

Dramocles espose il suo problema al computer.

Il computer non ne fu affatto colpito. - Non è che un problemuccio - disse. Non mi date da risolvere altro che problemucci. Perché non mi date da risolvere il mistero della coscienza? Questo sì che sarebbe pane per i miei

denti!

- Il problema della coscienza non mi interessa - rispose Dramocles. - Io voglio conoscere il mio destino.

- Sono l'ultimo vero matematico rimasto nella galassia, immagino. Il povero Isaac Newton era l'unico uomo in tutta Londra con cui potessi comunicare; sì, nel 1704, quando ero appena arrivato a Limehouse da Riga su un pontone galleggiante carico di carbone. Che belle chiacchierate ci facevamo noi due! Peccato che la mia dimostrazione matematica che l'umanità sarebbe stata spazzata via dall'inquinamento da aerosol fosse troppo per le sue forze. Si convinse che ero un'allucinazione e si dedicò alle questioni esoteriche. Non riusciva a piantarla, con quella roba lì, malgrado fosse un eccezionale genio matematico. Strano, non è vero?

- Sta' zitto - ordinò Dramocles digrignando i denti. - Risolvi il mio problema o ti porto via il mantello.

- Sono capacissimo di conservare la mia illusione anche senza. Comunque, per quanto riguarda le informazioni che cercate… un attimo, che passo ai miei circuiti di pensiero laterali…

- Sì?

- E' questo che cercate, credo - disse il computer, e trasse da una tasca del mantello una busta sigillata.

Dramocles la prese. Portava il sigillo del suo anello. Sulla busta era scritto: "Destino - Prima Fase". La calligrafia era la sua.

- E questa quando l'hai presa?

- Lasciate perdere, complicherebbe soltanto tutta la faccenda rispose il computer. - Accontentatevi di aver avuto quel che cercavate senza troppe complicazioni.

- Sai cosa c'è scritto dentro?

- Potrei senza dubbio dedurlo se non avessi di meglio da fare.

Dramocles aprì la busta e ne tolse un foglio su cui era scritto, con la sua grafia: "Conquista immediatamente Aardvark".

Aardvark! A Dramocles sembrò che un circuito nascosto si fosse chiuso all’improvviso dentro la sua mente. Sinapsi mai utilizzate entrarono in collegamento con qualche esitazione, e quindi cominciarono a funzionare regolarmente. Conquistare Aardvark! Un’ondata d’estasi sommerse la mente del re. Gli si era manifestato il primo passo verso il suo destino.

6.

Dramocles trascorse una mezz’ora molto piena nella Sala di Guerra e quindi si recò nella Sala Gialla delle Conferenze, dove l’attendeva Max, che era contemporaneamente suo legale, l’addetto alle relazioni pubbliche e il Funzionario della Casistica. Max era un uomo non molto alto, nero di capelli, estremamente dinamico. Il volto dai tratti arditi era incorniciato da una barba nera e ricciuta. Dramocles si era detto spesso che una testa così avrebbe fatto la sua figura inastata su una picca. Non che avesse intenzione di dare un ordine del genere: era una semplice constatazione, perché Dramocles sapeva per esperienza che la maggior parte delle teste inastate su una picca hanno un’aria parecchio squallida.

Nella sala delle conferenze era presente anche Lyrae, che era la moglie attuale di Dramocles. Lei e Max stavano mettendo a punto il programma per i festeggiamenti di quella sera; Lyrae aveva appena stabilito in che modo bisognava adornare il Gran Salone da Ballo Centrale in onore dei re giunti in visita.

- Mio caro - disse a Dramocles - come va?

- Molto bene - rispose Dramocles. Sedette su un divano con una risata di gola molto simile al ruggito del leone. Lyrae capì che c’era per aria qualcosa.

- C’è qualcosa per aria! - gridò felice. Era una bella donna molto slanciata, dai lineamenti fini e impudenti. Aveva una gran massa di capelli biondi e crespi.

- Non ti si può nascondere nulla - disse Dramocles con un sorriso indulgente.

- Dimmi cosa c’è. Qualche sorpresa per la festa di stasera?

- Una sorpresa, sì - disse Dramocles.

- Voglio saperlo subito. Dimmi cos’è.

- Visto che insisti, posso dirti che arrivo ora dalla Sala di Guerra.

- E’ il posto da dove comandi tutte le tue astronavi, vero? Ma che ci sei andato a fare?

- Ho inviato il generale Ruul con i suoi incursori sul pianeta Aardvark. Ha vinto impiegando soltanto due plotoni da battaglia di Beefeater clonati.

- Aardvark? - disse Lyrae. - Ho capito bene?

- Non è un nome che si possa scambiare facilmente per un altro.

- E hai conquistato il pianeta? Senza scherzi?

Dramocles crollò il capo. - Le difese di Aardvark non erano attivate, e tutto il pianeta era aperto come un uovo strapazzato. Le uniche perdite che abbiamo subìto sono stati alcuni soldati di bassa statura calpestati dagli altri durante la distribuzione della razione di droga.

- Sire, tu mi stupisci - disse Lyrae. - Sai perché le difese di Aardvark non erano attivate, non è vero?

- Ho pensato che forse era andata via la corrente.

- Ci scherzi anche su con cinismo. Aardvark era disarmato e impreparato perché tu hai dato la tua sacra parola d'onore promettendo di difendere il pianeta contro ogni invasore, specialmente ora che re Adalbert è nostro ospite. Oh, Dramocles, la tua azione avventata ha rovinato la festa di stasera. Trent'anni di pace, e ora questo. Cosa dirai al povero Adalbert?

- Mi verrà in mente qualcosa - rispose Dramocles.

- Ma perché, Dramocles, perché l'hai fatto?

- Mia cara - fu la risposta di Dramocles - ti ricordo che ai re non si deve mai chiedere perché.

- Chiedo perdono, sire. Ma immagino che tu sappia che questo atto avventato potrebbe portare alla guerra.

- Una bella guerra, di quando in quando, fa proprio benedisse Dramocles.

Lyrae gli lanciò uno sguardo di rispettosa disapprovazione prima di congedarsi. Dramocles la seguì con lo sguardo approvandone il bel personale e quasi rimpiangendo di doversene presto privare. Malgrado Lyrae avesse una bella figura e fosse una moglie leale e fidata, si era disamorato di lei subito dopo la cerimonia nuziale. Disamorarsi della moglie era uno dei pallini del Re. Era certo che Lyrae non lo sospettasse minimamente, e questo grazie

all’attenta dissimulazione del Re. E con un po’ di fortuna non l’avrebbe sospettato fin quando il Ciambellano non le avrebbe consegnato il decreto di divorzio. Sarebbe stato un brutto colpo per la ragazza, ma Dramocles odiava le scenate. Ne aveva viste certe veramente brutte nel corso della sua storia coniugale.

- Ebbene? - chiese Dramocles rivolgendosi a Max.

Max si avvicinò e strinse la mano del Re. - Congratulazioni per la vostra brillante vittoria, mio Redisse con grande entusiasmo. - Aardvark è un pianeta piccolo ma prezioso. Ed è un caso veramente fortunato che re Adalbert sia qui con noi: in questo modo non potrà porsi a capo di un eventuale movimento di resistenza.

- Non che la cosa abbia la minima importanza - disse Dramocles.

- No, naturalmente no, mio Re. Ciò che importa è… Be’, è difficile esprimerlo con precisione, ma noi sappiamo che c’è qualcosa che importa, non è così, mio sire?

- Ciò che voglio da te - disse Dramocles - è che tu mi trovi un buon motivo per giustificare quello che ho fatto.

- Sire?

- Non mi sono spiegato bene, Max? La gente si starà chiedendo perché mai ho preso questa decisione. E c’è anche la stampa e la televisione di cui tener conto. Bisogna che dica loro qualcosa.

- Ah, certo, sire - disse Max con un bagliore di improvvisa malizia negli occhi. - Potremmo dire che re Adalbert si è rivelato un cane traditore che stava addestrando in segreto su Aardvark un esercito in flagrante violazione del trattato di pace, e ciò con l’intenzione di attaccarvi alle spalle, di spogliarvi dei vostri domini, di farvi cadere vivo nelle sue mani e di rinchiudervi per tutta la vita in una cella angusta situata in un asteroide desolato dove vi avrebbe imposto un collare da cani e sareste stato costretto a star sempre a quattro zampe a causa del soffitto bassissimo. Venuto a sapere di questo piano, voi…

- Hai capito l’idea in generale, ma voglio qualcosa di diverso. Adalbert è mio ospite. Non voglio irritarlo più dello stretto indispensabile.

- Be’, allora potremmo dire che gli Hemreg sono insorti appena re Adalbert ha lasciato il pianeta.

- Gli Hemreg?

- Una minoranza etnica di Aardvark notoriamente bellicosa. La ribellione mirava ad impadronirsi delle difese di Aardvark approfittando dell’assenza di Adalbert. Venuto a sapere di questo piano dalla vostra diplomazia, voi avete preceduto gli Hemreg facendo affluire le vostre truppe.

- Questo va benedisse Dramocles. - Di’ anche che il trono verrà reso ad Adalbert non appena la situazione si sarà normalizzata.

- Volete anche le prove del complotto degli Hemreg?

- Certamente. Fornisci qualche fotografia sfocata di guerriglieri Hemreg. Menziona le atrocità che non hanno commesso solo grazie al tempestivo intervento di Glorm. Un lavoro ben fatto, insomma.

- Senz’altro, sire. - Max lo guardò con aria d’attesa.

- Be’, vai, no? Cosa stai aspettando?

Max respirò a fondo e disse: - Giacché io sono uno dei più fidati servitori di Vostra Maestà nonché, detto senza vanagloria, in un certo senso anche amico del Re, essendo rimasto al vostro fianco durante la rotta di Battleface di tanti anni fa, e anche per tutta la ritirata di Bogg, speravo che la Maestà Vostra volesse illuminarmi, e ciò naturalmente a esclusivo vantaggio vostro, sul vero motivo per cui avete conquistato Aardvark.

- Per capriccio - disse Dramocles.

- Sì, sire - disse Max, e si voltò per andarsene.

- Non mi sembri troppo convinto.

- Signore, è mio dovere credere nella verità di tutto ciò che il Re si compiace di dirmi, anche se la mia intelligenza sente puzza di marcio.

- Ascolta, mio buon amico - disse Dramocles ponendo una mano sulla spalla massiccia di Max - vi sono questioni che non si possono rivelare prematuramente. Quando sarà tempo Max - il tempo, questo perpetuo fluire senza fine e senza principio che ci si presenta come continua concatenazione

di attimi - allora senza dubbio ricorrerò ancora una volta al tuo consiglio. Ma per adesso, Max, quando il cavallo è morto un ammicco o un cenno fa lo stesso, come dicevano i nostri antenati.

Max annuì.

- Va’ a preparare le prove - disse Dramocles.

Tra i due uomini corse uno sguardo di complicità. Max s’inchinò e si allontanò.

7.

Il Principe Chuch, figlio primogenito di Re Dramocles ed erede presuntivo al trono di Glorm, si trovava nella sua gran tenuta di Maldoror, agli antipodi di Ultragnolle, quando ebbe notizia dell'occupazione di Aardvark. Chuch era andato a fare una passeggiata, e in quel momento stava meditando in cima all'altura da cui si dominava la sua vasta dimora.

Il principe era alto, secco, con i capelli neri: l'espressione del volto era triste, il colorito olivastro; inoltre aveva i baffetti. Il mantello di velluto nero, gettato dietro le spalle, lasciava vedere i cerchi del potere, insegna del suo rango, che aveva al braccio sinistro. Oltre al mantello indossava un paio di Levi's e una maglietta bianca "Fruit of the Loom": questo perché a Chuch piacevano gli abiti classici dei suoi antenati. Il Principe, seduto su un masso ricoperto di muschio all'ombra di un boschetto di salici, giocherellava con un fluuver ornato di gemme; ma il suo pensiero era altrove, come al solito.

Dalla gran villa arrivò un messaggero in cerca del Principe per riferirgli la conquista di Aardvark. Questo messaggero si chiamava Vitello.

- Sire - disse Vitello inchinandosi fino a terra - porto straordinarie notizie da Ultragnolle.

- Notizie buone o cattive?

- Ciò dipende da come vi appariranno, mio signore, e su questo non so avanzare previsioni.

- E' questione importante, dunque?

- Di portata planetaria, signore.

Il principe rifletté per qualche istante, e poi fece schioccare le dita. - Ho capito! L'impetuoso Dramocles ha conquistato Aardvark!

- Ma come avete fatto a indovinare, Sire?

- Chiamalo un presentimento.

- Lo chiamerò anche gelatina d'uva se questo è il capriccio di Vostra Signoria - disse Vitello. - A proposito, io mi chiamo Vitello.

Chuch lo scrutò attentamente.

- Hai l'aria sveglia. Dimmi, Vitello, tu sei un uomo utile?

- Ah, sire - rispose Vitello - mi troverete servizievole al massimo. Chi volete che uccida?

- Parla più piano - disse Chuch. - Per il momento, mi basta assassinare un'idea.

- Vostra Eccellenza nasconde i suoi pensieri in oscuri enigmi attraverso i quali s'intravedono lampi di luce che fanno sì che io tremi verga a verga.

- Non te la cavi male nemmeno tu nel campo degli oscuri enigmi - disse Chuch - ma verrà il momento in cui potrò parlare chiaro. Non dimenticartelo.

- No, sire.

- Io tornerò immediatamente a Ultragnolle. Ci aspettano tempi bizzarri, Vitello. Chissà che gran guiderdone potrò trarre per me da queste acque torbide? Tu verrai con me. Va' subito a far approntare la mia astronave.

Vitello s'inchinò fino a terra. Tra i due uomini corse uno sguardo come tra padrone e schiavo. Vitello s'allontanò.

Chuch rimase a meditare sull'altura finché il sole sfiorò l'orizzonte.

Nel crepuscolo azzurrino che si stendeva sul mondo egli ebbe un sorriso carico di segreti propositi; si alzò in piedi, mise via il fluuver ornato di gemme e fece ritorno alla grande villa. Un'ora dopo, lo yacht spaziale del Principe partiva da Maldoror con a bordo Vitello e il Principe stesso.

8.

Il Grande Salone del Castello di Ultragnolle era una sala vasta e altissima, costruita in grezza pietra grigia. Nell’enorme focolare ardeva un gran fuoco. Dalle pareti pendevano grandi vessilli gialli, su ognuno dei quali era ricamato il nome di un feudo di Glorm. Dalle cupole di vetro che si aprivano nel soffitto penetrava la luce del sole, gialla e screziata. Era una sala di nobili proporzioni. Lì, quattro re attendevano di conferire con un altro re.

Dramocles, in una stanzuccia accanto al salone, spiava i quattro re da un buco occultato. Li conosceva molto bene. Seduto sulla sedia a dondolo mentre succhiava il sigaro, la gamba grassa accavallata sull’altra, ecco suo fratello John, appena giunto dal suo pianeta di Crimsole. In piedi davanti al focolare, le mani strette dietro la schiena robusta, c’era Rufus, l’amico più caro di Dramocles: un uomo forte e marziale, sovrano di Druth, il pianeta più vicino a Glorm. Tre metri lontano stava Adalbert, re del piccolo pianeta di Aardvark: un giovanotto alto e scarno dai lunghi capelli biondi, con gli occhiali precariamente appollaiati sul naso minuscolo. Accanto a lui c’era Snint di Lekk, un uomo di mezz’età dall’aspetto grave che vestiva completamente di nero.

Dramocles era nervoso. L’eccitazione che aveva provato conquistando Aardvark era scomparsa. Era certo di essersi mosso nel modo giusto - i segni e i presagi erano inequivocabili - ma ora si rendeva conto che non sarebbe stata una cosa facile da gestire. E cosa avrebbe detto agli altri re, e ad Adalbert in particolare, il cui padre era stato amico intimo di suo padre, e di cui aveva appena conquistato il pianeta? Come poteva dirgli che nemmeno lui sapeva bene il perché? Se solo avesse potuto dir loro: “Fidatevi di me. Io, i vostri pianeti non li voglio. Solo, li devo prendere se voglio trovare il mio destino…” E quale era poi il suo destino? Perché mai aveva conquistato Aardvark? E dopo, cos’avrebbe dovuto fare, dopo?

Dramocles non lo sapeva. Ma i re lo stavano aspettando.

- Ebbene - si disse - bisogna andare. - Raddrizzò le spalle, aprì la porta ed entrò nel salone.

- O sovrani - egli disse-vecchi amici, caro fratello John, benvenuti alla nostra grande celebrazione. Tutti noi abbiamo goduto di grande prosperità in questi anni di pace, ed è intenzione di tutti che la pace continui. Vi assicuro che, come voi, io credo fermamente nei princìpi repubblicani che vigono tra noi re. Nessun regnante regnerà su un altro regnante, né cercherà di spodestarlo da ciò su cui regna. Questo fu il giuramento che noi facemmo molti anni fa. Io lo rinnovo adesso.

Dramocles qui si fermò, ma nessuna reazione venne dai suoi ascoltatori. Rufus era in piedi, immobile come un pilastro di pietra, il volto severo impassibile. John, stravaccato sulla poltrona a dondolo, sorrideva incredulo. Snint di Lekk aveva l’aria di soppesare attentamente ogni parola per separare la verità dalla menzogna. Adalbert ascoltava con la fronte aggrottata.

- Ciò detto - riprese Dramocles - è con profondo rincrescimento che vi comunico ciò che probabilmente sapete già: le mie truppe hanno occupato Aardvark poche ore fa.

- Sì, Dramocles, effettivamente abbiamo sentito dire qualcosa del genere - disse il Conte John. - Siamo in attesa delle tue spiegazioni.

- Io ho occupato Aardvark - disse Dramocles - ma solo perché Adalbert non perdesse il pianeta.

- Che strategia originale. Molto interessante - commentò John rivolgendosi a Snint.

Dramocles ignorò la provocazione. - Subito dopo la partenza di re Adalbert sono venuto a sapere dai miei agenti su Aardvark che la minoranza Hemreg era insorta. Questi separatisti importuni speravano di cogliere il momento opportuno per togliervi il trono.

- Potevano pensarci le mie truppe - disse Adalbert.

- Le vostre truppe sono state subito sopraffatte. Non ho avuto il tempo di consultarvi. Solo con l’azione più pronta potevo sperare di conservarvi il trono.

- Questo significa che l’occupazione è solo temporanea?

- Esattamente.

- E che riavrò il mio regno?

- Naturalmente.

- Quando?

- Non appena tornerà a regnare l’ordine.

- E magari ci vorrà qualche annetto, eh, fratello? - disse il Conte John.

- Non più di una settimana - rispose Dramocles. - Quando le nostre celebrazioni saranno terminate la situazione sarà tornata normale.

- Quindi non dobbiamo temere altre aggressioni? - chiese Snint.

- Esatto.

Rufus si voltò. - Questo mi basta - disse. - Conosciamo Dramocles da sempre, e mai si è rimangiato la parola data.

- Quand’è così - disse Adalbert - bisogna che mi accontenti di quanto dite. Ma è imbarazzante, sapete, essere re senza un pianeta su cui regnare. D’altra parte, una settimana passa in fretta.

- Volete qualche altra spiegazione da me? - chiese Dramocles.- No?

Spero siate soddisfatti della vostra sistemazione qui da noi. Vi prego di comunicarmi eventuali lamentele. Ora divertitevi, vi prego. Ci rivedremo presto.

S’inchinò e lasciò la sala passando da dov’era entrato.

Quando se ne fu andato, nessuno disse nulla per un minuto buono. Infine Adalbert disse: - Parla bene, questo non lo si può negare.

- Proprio come il vecchio re Otho - disse John. - Anche lui era capace di convincere un uccello a scendere dall’albero. Succedeva spesso, quando aveva voglia di mangiare uccellini in guazzetto.

- Conte John - disse Rufus - ci è ben nota l’ostilità che nutrite verso vostro fratello. E’ affar vostro, s’intende, ma da parte mia vi chiedo di lasciar perdere queste allusioni maligne. Dramocles è mio amico, e non sopporterò che ci si faccia gioco di lui.

Rufus se ne andò a gran passi. Dopo un istante di esitazione, Adalbert lo seguì.

- Ebbene, Snint - chiese John. - Che ne pensate?

- Mio caro Conte, come voi, penso che ci troviamo in una situazione molto delicata.

- Sì, ma cosa ci conviene fare?

- Non vedo linee d'azione, al momento. Ci conviene aspettare.

- Ho una mezza idea di prendere la mia nave e tornare a Crimsole.

- Questo è impossibile, temo. Proprio questa mattina hanno portato tutte le nostre navi ai Cantieri Reali per alcuni interventi di riammodernamento e di pulizia. E' un omaggio del nostro ospite.

- Dannazione! - gridò John. - Generosità pelosa, che taglia fino all'osso! Snint, noi due dobbiamo agire assieme.

- Naturalmente. Ma a che scopo, se non abbiamo Rufus al nostro fianco?

- E nemmeno Haldemar, con i suoi barbari Vanir.

- Haldemar si è mostrato molto saggio a rimanersene a casa sua. Del resto, è proprio questo il vantaggio di essere barbari. Non si è costretti a infilare il collo in un cappio in omaggio alle buone maniere. E ora, dobbiamo star qui ad aspettare. Venite, mio caro John, andiamo a passeggiare lungo il fiume.

I due uscirono dalla porta principale.

Nella stanzetta, Dramocles sentì un fruscio alle sue spalle. Distolse lo sguardo dallo spioncino e trovò il suo computer accanto a lui.

- Quante volte ti ho detto di non avvicinarti a me in questo modo? - lo aggredì Dramocles.

- Ho un messaggio urgente per voi, sire. - Il computer gli porse una busta su cui era scritto con la calligrafia di Dramocles "Destino - Fase Seconda." Dramocles la prese. - Dimmi, computer - chiese - dove l'hai presa?

Perché me la consegni adesso? E quante altre ne hai da consegnarmi?

- Non devi cercare di conoscere la logica dei cieli - rispose il computer.

- Non vuoi rispondermi?

- Diciamo che non posso. Dovresti essere grato di aver avuto questa.

- Qui i misteri nascondono altri misteri - bofonchiò Dramocles.

- Certamente: è questo il contrassegno della natura e dell’arte-rispose il computer.

Dramocles lesse il messaggio. Scosse la testa come se stesse provando dolore. Qualcosa di simile a un gemito gli sfuggì dalle labbra.

- Sembra brutta, stavolta - disse il computer.

- Sì. Ma per il povero Snint sarà anche peggio - commentò Dramocles prima di correre verso la Sala di Guerra.

9.

Il pianeta Lekk era grande solo un terzo di Glorm, ma così denso che la sua gravità era 1,4 volte superiore a quella di Glorm. Per questo motivo agli abitanti di Lekk facevano sempre male i piedi; in compenso, però, le distanze da percorrere erano più brevi. Le terre emerse coprivano solo un ottavo della superficie di Lekk. Il pianeta non aveva grandi continenti: solo un paio di penisole di discrete dimensioni. Il resto erano isole non molto grandi disseminate senza ordine nell'oceano. I Lekkiani, la popolazione indigena umanoide, erano sì e no venti milioni. Erano rimasti poco numerosi attraverso tutta la loro storia, forse a causa dell'usanza tradizionale di esporre i neonati privi del sesto dito. I Lekkiani erano gente tozza, bruna, di ascendenza chiaramente umana; si dedicavano alla coltivazione del pomodoro e del cetriolo e all'attività politica, tenendo assemblee nelle sale comunali di tutto il pianeta nel tentativo di stabilire quale fosse il sistema politico migliore di tutti. Poiché non riuscivano mai a trovare un accordo, su Lekk regnava quasi sempre l'anarchia. Snint di Lekk era re per mandato popolare: era autorizzato a conferire con gli stranieri ma non poteva prendere decisioni finché la Generalità non avesse preso la questione in considerazione.

I Lekkiani vivevano per lo più in villaggi, con qualche rara cittadina in cui avevano sede le università. Non avevano un esercito permanente, perché non avevano trovato un accordo su come proteggersene, nel caso l'avessero avuto. Spesso si mostravano sgarbati verso chi veniva da altri mondi, ma non erano gente violenta.

Dramocles chiuse il fascicolo del rapporto. Si trovava nella Sala di guerra. Accanto a lui, in piedi, c'era Rux, il suo generale mercenario sberriano che aveva il comando delle truppe d'assalto di Dramocles.

- Il momento è favorevole per conquistare il pianeta - disse Rux col suo solito tono neutro. - La relazione orbitale tra Glorm e gli altri pianeti ci garantisce le orbite più economiche per le nostre astronavi. E' il maggior vantaggio strategico di cui disponiamo da oltre trent'anni.

- Trent'anni? Chissà se…

- Sire?

- Niente, Rux, solo una congettura mia personale. - Dramocles abbassò lo sguardo sulla busta accartocciata che teneva in mano e che conteneva un foglio di carta giallastra con le parole, scritte di sua propria mano, “Conquista Lekk adesso!” - Il momento è propizio-disse Dramocles - se mai vi siano momenti propizi ad atti di tal sorta.

- Che sciocchezze - bofonchiò Rux. - Quegli stupidi re hanno messo i loro pianeti nelle vostre mani. Se non li prendete, vi mostrerete sciocco quanto loro. Questo è il momento supremo della dinastia. Se vostro padre fosse ancora vivo…

- … si troverebbe molto più a suo agio di me.

- Sta a voi dirlo - ribatté Rux. - Io non sono che un rozzo soldato, sebbene sappia recitare qualche poesia e suonare la fisarmonica.

Ah, la solitudine del comando! Dramocles fu colto da una lieve vertigine. Aveva preso la decisione giusta? Impossibile saperlo, al momento.

- Rux - disse - conquistami Lekk.

- Praticamente è già vostro - rispose lo sberriano nel suo modo diretto di dire le cose.

10.

Quando il Principe Chuch arrivò a Glorm, trovò la città immersa in un'atmosfera di inquietudine e preoccupazione. La notizia dello sbarco su Lekk era di dominio pubblico, e la folla non sapeva cosa pensare. Gruppi di persone percorrevano le strade parate a festa formando capannelli e mormorando. S'era fatto di tutto perché le rappresentazioni teatrali e i mimi continuassero come se nulla fosse successo, ma gli attori sbagliavano spesso le battute e recitavano senza scioltezza davanti a un pubblico silenzioso.

Chuch si recò immediatamente al Castello di Ultragnolle e chiese di essere ricevuto dal Re. Dopo una lunga attesa il Ciambellano tornò con la notizia che il Re non voleva vedere nessuno. - La crudele necessità a cui è stato costretto lo ha molto turbato spiegò Rudolphus.

- Ma di che necessità si tratta? - chiese Chuch.

- Be', quella dell'intervento militare su Lekk, e a così breve distanza di tempo da quello su Aardvark.

- E tu parli di necessità?

- Ma certo, mio signore. L'invasione aliena di qualsiasi Pianeta locale è un attacco contro tutti gli altri. Dramocles non aveva altra scelta se non quella di reagire immediatamente.

Chuch avrebbe volentieri chiesto altre spiegazioni, ma la campana del castello suonò: il Ciambellano si scusò e si allontanò in fretta. Chuch allora telefonò alla residenza che era stata assegnata al conte John a Ultragnolle. Il conte era fuori, gli dissero, ma era rintracciabile nella vicina Taverna della Pecora Verde. Chuch chiamò un palanchino e vi si fece portare.

La Taverna della Pecora Verde era una vecchia osteria tipicamente glormiana con il suo bovindo, i suoi gerani in vaso e il suo gatto di cotonina. Chuch scese tre scalini ed entrò in un nebbioso crepuscolo che sapeva di birra, di tabacco e di lana bagnata - aveva smesso di piovere poco prima - tra il brusio dei discorsi e il tintinnio dei bicchieri. Al banco c'erano parecchi uomini di una certa età, quasi tutti con un distintivo all'occhiello, a bere minuscole

tazze di schnopp, la bevanda nazionale dal gusto molto simile all' anisette. La radio, in sottofondo, stava dando i risultati sportivi di tutta la provincia. La luce del focherello acceso nel camino si rifletteva sui lucidi piatti di rame appesi ai muri, sull'antica spada sopra il banco, sui boccali-ricordo di peltro appesi al soffitto. Chuch attraversò la sala comune e andò nella saletta: un locale dal soffitto molto basso fiocamente illuminato da finti candelieri con lampadine da quindici watt. C'era un lungo tavolo di quercia, piuttosto bello, con quattro poltroncine imbottite. Una era occupata dal conte John, e l'altra da re Snint. Re Adalbert era invece praticamente sdraiato sulla tavola stessa, dove russava, ubriaco fradicio. Sul tavolo c'era una dozzina di bottiglie di forte vino di baccagrinzosa e cinque boccali, alcuni dei quali rovesciati.

Chuch sedette senza aspettare di essere invitato, riempì un boccale di vino e cominciò a berlo con aria schifiltosa.

John, la faccia rossa per il bere disse: - Ebbene, mio signore Chuch, avete discusso quest'ultimo tradimento con vostro padre, l'infido Dramocles dai due volti?

- Né l'uno né l'altro volto del Re ha acconsentito a ricevermi disse Chuch. - Rudolphus mi ha detto che il cuore del Re è pesante per quanto è stato costretto a fare. Si è parlato anche di un'invasione aliena. A voi cos'ha detto, precisamente, Re Snint?

- Mi ha parlato in un'udienza privata. Dal suo volto traspariva l'angoscia, la sua voce tremava, i suoi occhi sfuggivano al mio sguardo. "Snint" ha detto, "sono molto imbarazzato per i recenti sviluppi della situazione, sebbene io non ne abbia colpa alcuna. Pochi minuti fa i miei agenti su Lekk mi hanno comunicato che un esercito alieno è sbarcato in forze nel promontorio settentrionale di Catalia, nella provincia di Ilull. Si tratta di alcune decine di migliaia di guerrieri bene armati. Secondo i miei agenti sono nomadi Sammack, dell'orda Sammack-Kalmucki che già da un secolo tenta di infiltrarsi nella nostra regione di spazio con le loro antiquate astronavi piene di bestiame puzzolente. Ma qui abbiamo di fronte guerrieri Sammack scelti, che evidentemente cercano di valutare le capacità difensive dei nostri mondi prima di lanciare su di noi il grosso dell'orda. Poiché Lekk non ha un esercito permanente, e poiché anche la minima esitazione poteva rivelarsi fatale, ho ordinato al comandante Rux di spazzar via senza pietà gli invasori. La

rapidità e la forza della nostra reazione darà da pensare ai loro condottieri, risparmiandoci così altri guai peggiori per il futuro.

- E voi gli avete creduto? - chiese Chuch.

- Naturalmente no - disse il conte John. - Ma Snint si è finto d'accordo. Cos'altro poteva fare?

- E Rufus? Come ha reagito alla notizia? John ebbe un sorriso maligno.

- Il sudore bagnava la sua fronte leale, e la bocca mostrava stupore e costernazione. Però non ha condannato l'operato di Dramocles. Ha detto che è un momento molto duro per tutti, compreso il nostro ospite. Ci ha consigliato di pazientare per qualche tempo. "Quanto?" ho chiesto.

"Fin quando porterà via il regno anche a te o a me?" Egli non ha detto nulla e si è ritirato nei suoi appartamenti perplesso e turbato, ma sempre fedele a Dramocles.

Adalbert aprì un momento gli occhi guardandosi intorno con aria assonnata, poi li chiuse di nuovo e sì rimise a russare.

- Povero reuccio disgraziato - disse John. - Ma non serve a nulla.

Quello che va bene a Dramocles deve andar bene anche a noi: non è così che ha detto il Re? Principe, potete unirvi a vostro padre nei brindisi e nell'allegria.

- Comprendo la vostra amarezza - disse Chuch - che però vi porta a conclusioni affrettate. Tutti sanno che tra me e Dramocles c'è sfiducia e ostilità reciproche. Io sono assolutamente contrario all'attuale politica del Re e, anzi, al Re stesso.

- Questo lo sanno tutti, sì - disse Snint, e John fu costretto ad assentire di malavoglia.

- E come potrebbe essere altrimenti? - disse Chuch. - Lui non mi ha mai voluto bene. Ho poco peso nelle cose di governo. Malgrado il mio addestramento militare, durato anni e anni, Dramocles non mi ha dato da comandare nemmeno un plotone di soldati. E malgrado io sia ancora formalmente l'erede presuntivo, è poco probabile che salirò mai al trono.

- Si direbbe una posizione molto seccante - disse Snint - per un giovane

ambizioso come voi.

Chuch annuì. - Da quando sono entrato nella maggiore età mi ha costretto a crogiolarmi nella mia inutilità, sempre pronto al capriccio di un padre distratto. Fino a questo momento non ho potuto far nulla. Ora però è diverso.

John si raddrizzò sulla sedia, con un'improvvisa luce calcolatrice negli occhi porcini. - Perché è diverso?

Chuch depose il boccale. - Non starò a giocare con le parole. Intendo rimanere al fianco vostro, di voi conte John e di re Snint, ora che si avvicina il momento della lotta per l'egemonia.

John e Snint si fissarono. Snint disse: - Sicuramente state scherzando, Principe. I legami del sangue sono indissolubili. Il vostro è un risentimento momentaneo che passerà presto.

- Dannazione! - gridò Chuch. - Mi state dando del bugiardo?

- Piano, Principe, piano. Volevo solo mettervi alla prova. Ditemi, cosa credete che abbia in mente, Dramocles?

- E' evidente che il suo fine è la restaurazione dell'antico Impero Glormiano. Ammetterete che un pianeta conquistato e un altro invaso è un buon inizio. Ora le cose si faranno più difficili, però. Né Aardvark né Lekk erano militarmente forti. Ma prendere Crimsole non sarà cosi facile, immagino.

- Non con la mia brava moglie Anne al comando durante la mia assenza disse il conte John.

- E neppure può invadere Druth - disse Chuch - visto che ha bisogno della potente flotta spaziale di Rufus. E c'è anche Haldemar da tenere presente, ben arroccato nel lontano pianeta di Vanir a ponderare sul significato dei recenti avvenimenti. L'esito è incerto. Ma sono pronto a scommettere la mia vita che Dramocles verrà sconfitto, e questo sarà tanto più probabile se noi stringiamo un patto.

- E quali vantaggi vi verrebbero da questo patto? - chiese Snint.

- Solo ciò cui ho diritto: il trono di Glorm quando Dramocles verrà giustiziato o mandato in esilio.

- Il trono di Glorm! - disse John. - Non è una richiesta di poco conto se avanzata da uno che nulla porta alla nostra causa se non la buona opinione che ha di se stesso.

- Non mi sottovalutate - disse Chuch guardandolo con occhi torvi.

- Non è questa la nostra intenzione - disse Snint. - Vi accettiamo così come siete, con ciò che portate: che, al momento, è nulla. Ma siate lo stesso il benvenuto.

Chuch si alzò. - Signori, ho l'onore di salutarvi. Devo provvedere a risollevare le mie sorti. Spero che sarete più contenti di me, quando ci rivedremo.

John rise, ma Snint disse: - Lo spero anch'io, mio signore, e ho l'impressione che sarà proprio così.

Chuch accennò un lievissimo inchino e uscì dalla taverna.

11.

La conquista di Lekk cominciò piuttosto bene. Rux era un professionista serio. Teneva sempre 150000 soldati in stato d'allarme rosso nel caso succedesse qualcosa d'inaspettato. Appena ricevuto l'ordine fece imbarcare queste truppe su 50000 astronavi a tre posti che teneva sempre con i serbatoi pieni e pronte a partire. Nel giro di un'ora, l'invasione era in atto.

Le truppe di Rux erano per lo più formate da robot Mark 4 prodotti dalla Fabbrica di Soldati su Antigone. Erano programmati a distruggere ogni cosa che non assomigliasse a un uomo: questo permetteva una certa semplicità di circuiti e teneva bassi i costi. Dramocles li aveva comprati a prezzo d'occasione perché i Mark 4 erano ormai sostituiti dai Mark 10, un nuovo modello umanitario in grado di risparmiare donne e bambini a meno che questi non compissero atti ostili. I Mark 4 di Rux erano meno sofisticati, ma Dramocles ne aveva tanti; inoltre, sembravano più che all'altezza del compito di conquistare un pianetucolo come Lekk.

Rux fece atterrare i suoi robot senza incontrare opposizione nella vasta isola di Xosa, schierandoli sulla piana di Unglaze, a sud est del Passo Faccia Acida. La piana di Unglaze era un territorio desolato delimitato da un lato dalle montagne di Eelor, e dall'altro dalle rapide acque del fiume Hrox. Il Passo Faccia Acida non era che una sella tra le montagne che riparavano il villaggio di Biscuit, dove risiedeva Re Snint e che quindi era stato elevato al rango di capitale di Lekk. Rux pensava che occupando Biscuit avrebbe stroncato il bocciolo della resistenza prima che avesse il tempo di germogliare (era, questa, una metafora tipica degli Sberriani). Rux poteva schierare in prima linea solo 75000 robot, ma il numero gli sembrava più che sufficiente. Le difese lekkiane consistevano in quel momento in settecento Lekkiani maschi che i loro vicini avevano costretto ad arruolarsi, più quattrocento Drikaneani di Drik Quarto che si trovavano in vacanza sul Lekk e che avevano l'hobby della guerra.

Per tutta quella notte si udirono, nella piana di Unglaze, i familiari rumori della vigilia di una battaglia: il crepitìo degli sfasciacircuiti che venivano controllati per l'ultima volta, il sommesso squish squash delle lubrificazioni

dell’ultimo minuto, l’acuto ticchettìo dei robot che si stringevano a vicenda i dadi fino al massimo dei parametri di tolleranza. All’alba, quando i fotosensori dei robot cominciavano a funzionare, Rux diede l’ordine di attacco. I robot avanzarono come un terribile fiume d’acciaio gridando: - Gloria alla Fabbrica dei Soldati! - Erano queste le uniche parole che erano programmati a pronunciare.

I Lekkiani avevano previsto questa mossa e presero le necessarie contromisure. Avevano requisito in tutta fretta gli impianti di irrigazione dai villaggi vicini e li avevano disposti sulla Piana di Unglaze subito di là del passo. Le bocchette, lasciate aperte per tutta la notte, avevano trasformato la piana in un immenso pantano, attraverso il quale le truppe di Rux avanzavano a guado. I robot cominciarono a subire pesanti perdite a causa dei cortocircuiti: si trattava infatti di un modello adatto ai pianeti asciutti; le loro chiusure stagne avevano più che altro una funzione ornamentale. Affondarono nel pantano perdendo lo schieramento e l’ordine di avanzata. A questo punto i Lekkiani contrattaccarono. Un’unità d’assalto composta da quattrocento Lekkiani e altrettanti Drikaneani imbarcati su lance da fango penetrò profondamente nel fianco destro dell’armata di Rux. L’armamento era costituito da mazze da fabbro e saldatrici autogene. In pochi minuti nacque un ingorgo spaventoso e un immenso deposito di rottami; i contrattaccanti si ritirarono con perdite insignificanti. Un altro contrattacco frontale fermò del tutto l’avanzata dei robot. Al tramonto, l’esile linea difensiva lekkiana era intatta. Tristemente, Rux ordinò la ritirata per rifornire le truppe di carburante, e chiese per radio a Dramocles truppe più numerose e meglio equipaggiate.

12.

Il principe Chuch inviò Vitello nel principato di Ystrad a richiedere con urgenza un colloquio con sua sorella Drusilla. Ricevuta la risposta affermativa, si accinse immediatamente a partire. Decise di prendere il suo yacht spaziale privato, perché Dramocles avrebbe probabilmente proibito tutta la circolazione civile, se non l'aveva già fatto. Quando giunse allo spazioporto, però, vide con soddisfazione che la circolazione era normale. Ci fu un attimo di ansia quando comunicò il suo nome al Controllo Terra con la richiesta di decollare. Ma la richiesta venne soddisfatta senza indugio e lo yacht si alzò senza problemi.

Una volta in volo, Chuch immise i dati della sua destinazione nel computer della nave. La città di Glorm e le regioni circostanti scomparvero rapidamente sotto di lui. Attraversò il mare Sardapiano e infine vide, grigie per la distanza, le montagne di Glypher. Attraversata la Foresta Scatola, ben presto apparve il fiume Euripeano, simile a un tortuoso filo d'argento. Il fiume era il confine orientale dei domini di Drusilla. Sotto di lui si stendeva ora la terra d'Ystrad, verde per le colline ricoperte da fitti boschi. Verso nord apparve la lucente superficie del lago Melachaibo, sulla cui sponda meridionale sorgeva Tarnamon, il castello dalle molte torri in cui risiedeva sua sorella Drusilla. Ricevuto il permesso d'atterraggio, Chuch si posò sul piccolo spazioporto che vi era lì vicino. Vitello era là ad attenderlo.

La terra d'Ystrad era abitata dagli Ystradgnu, un popolo antichissimo d'origine non glormese. Gli Ystradgnu erano cortesi e ospitali verso gli stranieri, tranne le volte in cui avevano bisogno di una vittima da sacrificare ai loro dèi. Esportavano soprattutto poesie e canzoni, molto richieste da quei popoli della galassia che non sapevano produrne da sé. Il commento e l'analisi delle opere d'arte degli Ystradgnu costituiva l'industria più importante degli analogisti della vicina isola di Rungx.

Gli Ystradgnu disponevano di un sistema di trasporto terrestre diverso da tutti gli altri di Glorm. Gli spostamenti tra le diverse località di Ystrad venivano effettuati mediante l'impiego di una rete di trampolini. Questi trampolini, collocati a circa cinque metri l'uno dall'altro, costellavano tutta la campagna.

Gli Ystradgnu li costruivano e li mantenevano in ordine da tempo immemorabile. I trampolini erano fatti di tela robusta tinta di vari colori - tranne il giallo, per antichissima tradizione - e gli Ystradgnu spendevano gran parte del prodotto nazionale per provvedere alla loro manutenzione. Visti dall'alto formavano figurazioni complesse costituite di punti colorati. Secondo la leggenda, tali figure facevano parte di un immenso mandala originariamente tracciato da una misteriosa stirpe che aveva importato il porcospino nell'Ystrad ed era in seguito scomparsa. Questo sistema di trasporto era molto pittoresco soprattutto il sabato, quando i raccoglitori di aculei e i contadini affluivano rimbalzando verso la città per la fiera e per partecipare a gare di abilità con gli aculei. Tutto questo saltare sui trampolini faceva sì che gli Ystradgnu avessero gambe corte, grosse e muscolose che essi reputavano carattere essenziale per la bellezza sia dei maschi sia delle femmine, e che permettevano ai raccoglitori di aculei di correre senza sforzo su e giù per le colline all'inseguimento dei loro porcospini.

- Ridicolo - dichiarò il principe Chuch, e richiese un mezzo di trasporto che si confacesse maggiormente alla sua dignità. C'era qualche tassì che faceva servizio per i "zampediragno", come venivano soprannominati tutti i forestieri. Con uno di questi tassì Chuch e Vitello raggiunsero il gran castello gotico che sorgeva su una rupe a picco sul lago Melachaibo, dove Drusilla teneva vivo il culto misterico della Grande Dea. Era un culto antico fondato sulla fertilità, sulla devozione e sulla rigorosa osservanza dei riti. Drusilla, che ne era l'alta sacerdotessa, era considerata la rappresentante vivente della Dea, e parlava con la voce della divinità quando assumeva le droghe che, sole, permettono la vera profezia. Drusilla era anche la massima autorità per quanto concerneva l'Ottima Creanza, un aspetto fondamentale di quella religione.

Entrarono a piedi dal gran portale del castello e percorsero bui corridoi di pietra illuminati solo dai raggi di luce che penetravano dalle finestre alte e strette, e collocate troppo in alto per potervisi affacciare. Chuch, torcendosi il colletto, disse: - Non mi piacciono questi misteri femminili.

- Non siamo passati di qui l'altra volta - disse Vitello.

Giunsero finalmente al torrione centrale; si aprì una grande porta di ferro e apparve Drusilla. Era alquanto alta, e florida di petto più di quanto

ordinariamente non accada. I capelli, simili a una lucente cascata di rosso bronzo lavorato al bulino, ricadevano in riccioli ribelli sulle belle spalle. Il volto, orgoglioso e bellissimo, incorniciava occhi grigi e freddi.

- Entrate - disse. - Scusate per la seccatura: stiamo cambiando la moquette dell'atrio principale.

Vitello venne indirizzato verso la sala dei banchetti piccola, dove avrebbe trovato qualcosa da mangiare. Drusilla fece strada a Chuch conducendolo nella sala d'udienza detta del Salice. Fratello e sorella si trovavano a faccia a faccia dopo più di due anni.

Erano in un ambiente lungo e stretto; una delle pareti più lunghe era di vetro, e si apriva sul magnifico panorama del lago Melachaibo, sulla cui superficie navigavano lenti i dhow dalle vele a strisce. Chuch prese posto su un divano; Drusilla si accomodò su una sedia Biltong. Una servente portò vino di Salvasie e i piccoli dolci al miele di cui Ystrad andava famosa. Soddisfatte le elementari norme della cortesia, Drusilla disse:- Ebbene, Chuch, a cosa devo questa sgradevolissima visita?

- E' passato molto tempo, Dru.

- Non abbastanza.

- Sei ancora arrabbiata con me?

- Certamente. Chiedendomi di venire a letto con te hai insultato in modo imperdonabile una sacerdotessa che è il modello della normalità sessuale, la quale vuole che una donna giaccia con un uomo che non le sia parente, e viceversa.

- Sarebbe stato così bello, però, Dru - disse Chuch con voce sommessa.

- E poi avremmo commesso incesto, un incesto grave, elevandoci così a una condizione quasi divina.

- Io questa condizione ce l'ho già. Deriva dal fatto che sono sacerdotessa. Non è colpa mia se tu non sei capace di procurarti un po' di divinità per conto tuo. E in quanto a venire a letto con te, anche senza il tabù dell'incesto, preferirei piuttosto accoppiarmi con un cane giallo.

- Così dicesti due anni fa.

- E così dico ancora oggi.

- Non ha importanza - disse Chuch. - Sono venuto qui per un altro motivo. Tu sai, naturalmente, che Dramocles ha conquistato Aardvark, e attualmente ha in corso l'invasione di Lekk.

- Così ho sentito.

- Tu che ne pensi?

Drusilla esitò. - E' stata data ufficialmente una spiegazione.

- Che puzza della fertile immaginazione di Max.

- Effettivamente le spiegazioni ufficiali non suonano molto convincenti - disse Drusilla. - Francamente, ne sono rimasta molto turbata. Trent'anni di pace che stavano schiudendo una nuova èra di progresso, e poi questo. Ho telefonato a papà, ma mi ha risposto la segreteria telefonica. Non è da lui comportarsi in questo modo: ci dev'essere una spiegazione ragionevole.

- Certo che c'è - disse Chuch - e dovrebbe apparire evidente a una donna come te, abituata a studiare il moto degli astri.

- Tu sai che io non credo all'astrologia.

- Neanch'io. Ma l'astronomia è un'altra cosa, vero?

- Cosa vuoi dire?

- Per la prima volta in trent'anni, i vari pianeti sono disposti in modo tale nelle loro orbite che le flotte d'invasione di Glorm ne risultano avvantaggiate.

- Tu pensi che Dramocles abbia aspettato questo momento per tanto tempo?

- Sì. E poi ci sono i grandi festeggiamenti, che hanno posto tutti i re locali nelle sue mani.

Drusilla ci pensò un poco e poi scosse la testa. - Dramocles non è così astuto, e non è abbastanza paziente per un'impresa del genere. - Ma c'era una nota d'incertezza nella sua voce, e Chuch insistette.

- Ma cosa sai veramente di lui, Dru? Per te rimane sempre il tuo buon papà, incapace di far male a una mosca. L'amore che hai per lui ti acceca. Anche se

le sue ultime azioni sanno di tradimento, tu ti rifiuti di crederci.

- Dramocles tradire? Ah, no, mai!

- I tuoi sentimenti tornano a tuo onore, dolcezza. Ma ricordati che tu sei qualcosa di più che sua figlia. Tu sei la sacerdotessa della Grande Dea, e hai giurato di difendere la verità e la libertà. Se qualche altro re avesse fatto ciò che ha fatto Dramocles, tu lo condanneresti senza pensarci due volte. Perché è tuo padre, tu t'inganni volontariamente con patetiche illusioni.

Le labbra di Drusilla tremavano, ed essa si contorse sulla sedia. Oh, Chuch, sapessi come ho cercato di convincermi che tutto questo ha un motivo e una spiegazione, che pap▪non ha infranto solenni giuramenti e non ha macchiato la sua reputazione. Ma lui ha conquistato Aardvark, ha invaso Lekk!i

- Qual è la tua conclusione, dunque? - chiese Chuch.

- Non posso nascondermi più oltre che egli è mosso da un'insaziabile sete di potere, che è contagiato dal virus di una folle ambizione. Le prospettive che si aprono per l'umanità sono tremende: guerra, pestilenza, morte. Oh, cosa possiamo fare?

- Dobbiamo fermarlo - disse Chuch - prima che la sua follia trascini i Pianeti locali in una guerra catastrofica. In seguito, quando recupererà la ragione, ci ringrazierà.

Drusilla si alzò, e il dubbio sul suo volto era simile a una prateria dove i neri cani della paura inseguivano le bianche cerbiatte della speranza.

- Ma come?

- Ho pensato a un piano con cui fermare le sue ambizioni, e ricondurlo a una posizione non peggiore della sua solita.

- Non permetterò che gli si faccia del male!

- Neppure io. - Egli notò l'espressione di lei e scoppiò a ridere. Lo so, non siamo mai andati molto d'accordo, Dramocles e io. Siamo troppo simili. Ma ho sempre segretamente ammirato mio padre, e sarei felice di dare la mia vita per lui. Dopo tutto, ▪sempre mio padre, Dru!

Negli occhi di Drusilla brillavano le lacrime. - Forse tutto questo ci renderà più uniti - disse Drusilla - e allora quanto è successo non sarà stato invano.

- Come mi piacerebbe, Drusilla…

- Hai la mia parola che seguirò il tuo piano, purché non succeda nulla di male a papà.

- Ti do solennemente la mia parola d'onore.

- Dimmi cosa devo fare.

- Per il momento, nulla. Prima devo occuparmi di qualche altra faccenda. Mi metterò in contatto con te quando sarà il momento.

- Così sia - disse Drusilla.

- A più tardi, allora. - Chuch fece un profondo inchino e si allontanò.

13.

Più sotto, nella sala piccola dei banchetti, Vitello cenava con un pasticcio di tàccalo freddo. Il tàccalo era un animale eccezionale, frutto di un incrocio tra il tacchino e il bufalo che era stato realizzato soltanto a Ystrad e mantenuto nel segreto più rigoroso perché era sembrato consigliabile tenere segreta una cosa del genere. Vitello lo trovò discreto, e lo mandò giù con una caraffa di vino oppiato proveniente dai vigneti di papaveri di Cythera.

- Portami ancora di questa roba - disse alla donna che lo serviva. Fa freddo di notte da queste parti, e un uomo deve ricorrere a ogni sorta di espedienti per proteggersi. Proteggersi! Chi va con i grandi mette il culo in una fionda, come dice il proverbio. Del resto, perch▪un piccolo uomo non dovrebbe avere delle aspirazioni? Forse che la vita ▪fatta soltanto dai risultati raggiunti dagli altri? Se la fortuna non mi ▪nemica, cosa non potrebbe conseguire anche un Vitello?igo

- Che dite? - chiese la donna.

- Ho chiesto dell’altro vino oppiato - disse Vitello. - Il resto non era che un monologo interiore malgrado fosse preceduto da un trattino.

- Non bisogna parlare da soli - disse la ragazza.

- Ah, no? E con chi dovrei parlare, allora?

- Con me, ad esempio, visto che sono qui.

Vitello la esaminò attentamente, senza però vederla. La cosa importante è pensare alle cose serie per fare carriera in questo mondo. Quella ragazza era qualcosa che lui poteva impiegare “nel contesto dell’equipaggiamento”, per dirla con la frase famosa di Heidegger, o si trattava semplicemente di un soprannumerario che non era il caso di descrivere?

- Ho gli occhi azzurri e i capelli neri - disse la ragazza. Mi chiamo…

- Non così in fretta - disse Vitello. - Niente nomi. Tu sei solo una servente. Il tuo compito dovrebbe essere solo di portarmi il vino e di non ricomparire mai più.

- Lo so quale dovrebbe essere il mio compito. Ma datemi una possibilità, volete?

- Una possibilità? Ascolta, ragazza. Io non conto niente, qui dentro. Non so nemmeno se riuscirò a sopravvivere tra le sorti intricate della famiglia Dramocles. Io già lavoro a tempo pieno solo per continuare a esistere. Voglio dirti una cosa: Chuch non ha veramente bisogno di me. Lui lo crede, ma in realtà non servo a niente. Io sto solo qui per fargli dire le battute giuste. Probabilmente verrò fatto fuori prima che cominci a succedere qualcosa di veramente interessante.

- Capisco - disse la ragazza - ma non capisci che se lavoriamo insieme allora siamo in due? Insieme possiamo formare una storia secondaria abbastanza autonoma rispetto all'intreccio principale. Allora sarebbe molto più difficile sbarazzarsi di noi.

Vitello non ne era molto convinto. - I Dramocleidi dispongono di eserciti, di pianeti interi. Questo è il loro mondo, la loro verità, la loro realtà. Sbatterebbero fuori la tua misera storia secondaria senza pensarci due volte.

- No, se sapremo esser loro utili. Ho un piano che renderà più solida la nostra esistenza.

- Fantasticherie di servetta! - sbuffò Vitello.

- Dovresti esserti accorto, a questo punto - disse la ragazza-che io sono qualcosa di più di una serva. E più specificamente, sono in possesso di alcune informazioni segrete relative al destino di Dramocles.

- Cosa?

- Calma. Vogliamo mettere in comune le nostre risorse o no?

- Be', sì, immagino - disse Vitello. - Presto, prima che succeda qualcosa d'importante in questa narrazione, dimmi come sei fatta.

- Sono di altezza un po' superiore alla media, ho i capelli neri e gli occhi azzurri, nonché seni sodi, rotondi e giovani simili ad arance, muscolatura armoniosa, e un culo che farebbe piangere un angelo.

- Vedo che non temi di presentarti troppo bene - bofonchiò Vitello. Ma la guardò e vide che le cose che lei diceva erano vere. Notò anche altri

particolari, ma col cavolo che avrebbe sprecato il suo tempo a pensarci.

- Mi chiamo Chemise - disse la ragazza. - Dovresti sposarmi. Così avrei una relazione legale con la storia.

- Sposarti?

- Qualcuno ha parlato di sposarsi? - esclamò una voce allegra e rimbombante alle spalle di Vitello. Egli si voltò e vide che era entrato un prete: un uomo grasso, brutto, con la faccia rossa e il naso gonfio, che puzzava di whisky. Al suo seguito entrarono due testimoni qualunque.

- Veramente non perdi un colpo - disse Vitello colto da autentica ammirazione.

- Un soprannumerario in gamba deve muoversi in fretta se vuole avere un'opportunità di entrare nell'azione principale - disse Chemise. - Posso presentarti mia madre?

Vitello si girò e vide una donna anziana, dai capelli grigi, che era comparsa dal nulla. - Accidenti - disse Vitello scuotendo il capo.

- Mi spiace molto che mio marito non ci sia oggi - disse la madre di Chemise. - E' andato a Glorm per una commissione apparentemente del tutto innocua insieme a due suoi colleghi di quando era nel Servizio Segreto. Questi erano compagni di scuola di Dramocles, e il Re non gli è affatto simpatico.

- Anche voi non perdete un colpo - disse Vitello. - Vi si dà un luogo comune ed ecco che ne fate una complicazione.

- Be', potrei raccontarvi cose ancora più strane - disse la madre di Chemise. - Proprio ieri, mentre tenevo sotto controllo i telefoni di palazzo, ho sentito dire che…

- Sta' zitta, mamma - disse Chemise. - Questa è la mia occasione, mica la tua. Ora sparisci con discrezione: in seguito vedremo se riuscirò a far saltar fuori qualcosa anche per te.

- Tu sei stata sempre una brava figlia - disse la madre di Chemise. Per esempio, mi ricordo quella volta che…

- Ancora una parola e sarò costretta a rendermi orfana - disse Chemise.

- Non fare la sbruffona con me, signorina - disse la madre di Chemise.

Ma cominciò subito a dissolversi rapidamente finché non si vide altro che i tendaggi grigiastri appesi alle travi annerite dal fumo della sala dei banchetti.

- Ecco fatto - disse Chemise. - Ci sono i due testimoni qualunque?

Avanti con la cerimonia, prete.

- Io non ci credo - mormorò Vitello.

- E fai bene! - esclamò il principe Chuch uscendo dall'angolo buio dov'era rimasto nascosto tutto quel tempo in attesa della battuta giusta per intervenire.

- E tu da dove salti fuori, ragazza? - chiese il principe a Chemise.

- Principe, posso spiegare… - disse Chemise.

- Lascia perdere - disse il principe. - Tanto ho già deciso.

Vi fu un attimo di teso e terribile silenzio. Chuch, in piedi su un basamento di pietra, le braccia conserte sul petto, era l'immagine perfetta dell'alterigia e della spietatezza dei Dramocleidi. Egli avanzò lentamente, gli alluci perfettamente allineati, come camminano gli Indiani.

- Ne ho abbastanza di voi tutti - disse Chuch con una certa disinvoltura, gravida però d'inequivocabile minaccia.

- Principe, non prendete decisioni precipitose! - gridò Chemise.

- Pietà, pietà! - gridarono all'unisono i due testimoni qualunque. Chuch alzò le braccia. Una luce verde cominciò ad irradiarsi dalla sua testa e dal busto. Era il segno visibile del misterioso potere che permetteva ai Dramocleidi, famiglia malamente assortita e perseguitata dal fato, di continuare a restare nel gioco della politica interstellare.

Mentre Vitello guardava a bocca spalancata, Chemise, il prete e i testimoni cominciarono a svanire. Si agitarono per qualche istante, figure d'ombra che pronunciavano parole inaudibili. Poi scomparvero, essendo sviluppi dell'azione che un Dramocleide aveva trovato superflui.

Chuch si rivolse allora a Vitello: - Tu devi tener presente disse con voce

gentile ma ferma - che questa è la storia della famiglia Dramocles in primo luogo, dei loro satelliti e dipendenti in secondo, e, in terzo e ultimissimo luogo, delle comparse, che secondo la nostra insindacabile volontà appaiono per qualche istante sul palcoscenico della nostra storia e che quindi lasciano la scena secondo il nostro volere. Siamo noi che scegliamo questa gente, e non è nell'interesse della famiglia che saltino fuori dei soprannumerari arrivisti con i loro volgari segreti inventati a seconda delle circostanze. E' chiaro?

- Sono estremamente spiacente, mio signore - disse Vitello con voce strozzata dalla sorpresa. - Mi hanno preso alla sprovvista. Il vino, sapete… E poi quella strega è stata svelta, troppo svelta perché io…

- Basta così. So che tu sei un servo leale - disse Chuch con un sorriso contratto. - Mi hai dato l'opportunità di fare un'importante dichiarazione politica, e per questo ti sono in qualche misura grato. Sii diligente, Vitello, sii discreto, e soprattutto rimani al tuo posto, sullo sfondo, tranne quando io desidero avere un dialogo con te. Se ti comporterai bene vedrai che ti troverò un'amante graziosa che, naturalmente, non verrà descritta nella storia.

- Naturalmente, sire - disse piagnucolando Vitello. - Grazie, grazie.

- Adesso ricomponiti. Dal mio colloquio con Drusilla sono nati interessanti sviluppi, su cui non mi dilungherò per il momento, ma sappi che intendo affidarti una missione di grande importanza.

- Sì, sire! - gridò Vitello gettandosi ai piedi del principe.

- E' una missione pericolosa, non te lo nascondo - disse Chuch. - Ma tanto più grande sarà la ricompensa. E' un'opportunità da non perdere, Vitello!

- Sire, io sono pronto.

- Allora togliti le mie stringhe dalla bocca e ascolta attentamente.

14.

Dramocles era sdraiato su un letto ad acqua king-size posto nel soggiorno che aveva fatto costruire in una delle torri più piccole del palazzo di Ultragnolle. Ai piedi del letto sedeva una graziosa menestrella che indossava il costume tradizionale costituito da biancheria intima nei colori rosso bruno e fulvo. La ragazza cantava un'antica ballata accompagnandosi con un salterio moog in miniatura.

Dalle alte finestre a feritoia penetravano raggi di sole fitti di pulviscolo. Dramocles ascoltò distrattamente per qualche tempo, e poi sbadigliò.

- Basta - disse. - Queste vecchie ballate sono di una noia mortale.

- La Vostra Maestà preferirebbe che io compia deliziose oscenità sul vostro regale corpo? - chiese la ragazza.

- Le tue ultime oscenità mi hanno lasciato con un forte dolore alla prostata - disse Dramocles. - Meglio lasciare queste cose alle professioniste. Ora vattene, perché voglio pensare.

Appena la menestrella fu uscita, a Dramocles rincrebbe di averla mandata via. Non gli piaceva star solo. Ma forse, rimanendo in solitudine, avrebbe avuto un segno riguardo la prossima mossa da compiere per perseguire il suo glorioso ma ancora ignoto destino. Erano trascorsi tre giorni dalla conquista di Aardvark e due dall'invasione di Lekk ad opera del suo esercito di robot. Il conte John, re Snint e re Adalbert richiedevano con insistenza una spiegazione. Il loro comportamento nei suoi confronti si era fatto sommamente sarcastico. Adalbert, soprattutto, sembrava aver perso ogni capacità di controllo. Passava le notti nelle case da gioco dell'isola di Thula, perdendo somme enormi e facendo colpo sulle signore con i suoi racconti di quando era re prima che Dramocles gli portasse via il trono e il patrimonio. Ma peggio ancora era il fatto che addebitava le cifre immense che perdeva al gioco al Tesoro di Glorm, e Dramocles davvero non se la sentiva di non onorare i suoi debiti. Ed era sempre più insostenibile giustificare l'interferenza di Glorm negli affari interni degli altri pianeti ricorrendo a

ragioni di ordine puramente altruistico. Anche il fidato Rufus era molto turbato: era sempre fidato, ma dall'espressione amara della sua bocca si capiva che era turbato dalla prospettiva del disonore, inevitabile qualsiasi cosa facesse.

E Dramocles non sapeva più cosa dire a questa gente. In principio tutto gli era sembrato così giusto e logico. Perché il suo destino non gli si rivelava? Perché, dopo indicazioni così precise, tutto era ancora così confuso? Se solo avesse avuto un altro segno, un altro presagio… Certamente aveva previsto anche questo quando, trent'anni prima, aveva preparato il suo piano.

Il suo computer giurava e spergiurava di non avere altre buste, né indizi di sorta, né che ne avrebbe trovati altri. L'anello successivo nella catena di rivelazioni - magari un'altra vecchia - aveva forse avuto qualche disgrazia, magari giaceva morta in un fosso, come spesso avveniva alle vecchie che si trovavano ad avere a che fare con le cose dei re, e tanto più quando era stato il re stesso a coinvolgerle. O magari qualche suo nemico era venuto a conoscenza dei suoi piani a causa di qualche errore compiuto per caso da Dramocles stesso - mettersi a chiacchierare ubriaco in qualche taverna dei bassifondi, per esempio, o parlare nel sonno a letto con qualche prostituta - e aveva fatto in modo di mandarli a vuoto. O magari si era semplicemente dimenticato, trent'anni prima, di preparare la giusta sequenza di avvenimenti prima di farsi cancellare la memoria dal dottor Fish.

E ora aveva conquistato Aardvark, un pianeta che non lo interessava minimamente, e tra breve avrebbe avuto anche Lekk, che lo interessava ancora meno. E si trovava di fronte l'ostilità di suo figlio, Chuch, che come al solito si sentiva lasciato in disparte; e sua moglie Lyrae era arrabbiata con lui; e tutto, fino a quel momento, per niente. Ma quello che lo seccava di più era non sapere cosa fare.

Dramocles si morse le nocche pelose, cercando di immaginare la mossa giusta da fare; o, se non giusta, almeno una mossa qualsiasi. Non gli veniva in mente assolutamente niente. Infuriato, mandò a chiamare il suo computer. Arrivò subito, perché stava aspettando nel corridoio in previsione della chiamata.

- Ancora non sai qual è l'informazione successiva? - gli chiese Dramocles.

- Ahimè, sire, è così.

- E non sei capace di elaborarmi un qualche piano d’emergenza?

- Potrei suggerire un certo numero di azioni calcolate su base probabilistica secondo la Teoria dei Giochi di von Neumann, che recentemente è caduta in discredito.

- Dovrò accontentarmi. Cosa proponi?

Il computer schiarì i suoi banchi di risposta, producendo un rumore sordo e stridente, e disse: - Mi sembra che vi servirebbe un bell’approccio irrazionale perché, se la razionalità vi fosse di qualche utilità, avrei già risolto tutta la faccenda.

- Un approccio irrazionale - disse Dramocles soprappensiero. Bene, mi piace. Cosa suggerisci?

- La Vostra Maestà potrebbe consultare un astrologo, o un frenologo, o un lettore di foglie di tè, un esperto del Libro dei Mutamenti o, meglio ancora, un oracolo capace di cadere in trance.

- Sì, ma che oracolo?

- Sul pianeta ne esistono molti di buona reputazione. Uno in particolare è molto rinomato. Come Vostra Maestà ricorderà…

- Mia figlia Drusilla - disse Dramocles.

- Ha conseguito un eccellente punteggio nei test di Rhine che gli antichi ci hanno lasciato.

- Mia figlia - disse Dramocles. - Perché non ci ho pensato prima?

- Perché è abitudine di Vostra Maestà pensare ai membri della vostra famiglia solo una volta all’anno, due settimane dopo il compleanno di ciascuno.

- Ho fatto il regalo a Dru, quest’anno?

- No, sire, e neppure l’anno scorso.

- Allora mandale due splendidi regali. No, tre, così siamo a posto anche per l’anno prossimo. E di’ a Max di tener pronto il mio yacht spaziale. Parto

subito per Ystrad.

Uscito il computer, Dramocles cominciò a camminare su e giù per la stanza strofinandosi le mani e ridacchiando di un riso basso come il ringhio di un leone. La brava vecchia Dru! Si sarebbe fatta prendere dalla sacra frenesia e gli avrebbe detto cosa fare. E il bello era che diceva sempre la verità.

15.

- La conoscenza sia con tela salutò Dramocles impiegando il saluto formale cui talvolta ricorreva quand'era turbato da qualche profonda emozione.

- Ciao, papà - disse Drusilla. Dramocles era appena giunto a Ystrad. Padre e figlia sedevano sotto il pergolato in fondo al giardino, tra il profumo dei pini. Sotto di loro, le lente onde del lago Melachaibo battevano piano contro la riva, non dimentiche del loro compito di erodere le fondamenta di granito grigio del castello, compito per cui erano necessari molti secoli, e che dunque esse svolgevano senza grande urgenza.

- Oh, papà - disse Drusilla - sono così turbata e preoccupata! Dopo tanti anni di pace, prima Aardvark e ora Lekk. Perché l' hai fatto?

- Le apparenze sono contro di me, eh?

- Be', effettivamente la gente parla.

Dramocles ebbe una risata cupamente sardonica.

- Dicono che il potere ti ha dato improvvisamente alla testa, e che vuoi restaurare l'antico Impero Glormiano. Ma non è vero, non è così? Dimmi, papà, perché hai fatto quello che hai fatto?

- Vedi, Dru - disse Dramocles - il fatto è che tutto questo riguarda il mio destino. L'ho scoperto solo qualche giorno fa.

- Il tuo destino? Hai scoperto qual è il tuo destino? Ma è meraviglioso! E qual è?

- E' un segreto - disse Dramocles.

- Oh - disse Drusilla con evidente delusione.

- Non mi fare il muso. E' una cosa così segreta che non la so neppure io. Tu sei l'unica persona cui ho rivelato queste cose, a parte il mio computer. Ti dirò tutto quello che so. So che conserverai il mio segreto meglio di quanto non possa fare io stesso. Mi ricordo che quand'eri bambina non hai mai detto a mamma delle mie ragazze, anche se lei lo veniva sempre a sapere.

Drusilla annuì. Il suo amore per il padre e l'antipatia verso la madre erano ben noti tra gli intimi della famiglia reale. E ora, nel sonnolento pomeriggio domenicale, non molto tempo dopo il colloquio con suo fratello Chuch, si strofinò la palpebra sinistra con l'indice della mano sinistra - un gesto inconsapevole che avrebbe tradito il suo nascosto turbamento a un attento osservatore, se questi fosse stato presente - e attese che il suo caro papà le aprisse il suo cuore e si mettesse così nelle sue mani.

Dramocles disse: - Ho scoperto il mio destino trent'anni fa, poco dopo la morte di mio padre. Ma le circostanze erano sfavorevoli, e allora ho fatto sì che il ricordo del mio destino venisse cancellato, e riaffiorasse soltanto ora. La settimana scorsa ho cominciato a ricordare qualcosa e ho avuto la prima indicazione: conquistare Aardvark. La seconda indicazione mi ha fatto invadere Lekk. Ma questo avveniva qualche giorno fa, e adesso non so più cosa fare.

- Non puoi dirmi qual è il tuo destino, papà?

- Non posso perché non lo so nemmeno io. Sebbene ora ricordi molte cose, questo ancora non lo so. Ecco perché sono venuto da te. Non so cosa devo fare. Ho bisogno del tuo intervento oracolare ufficiale. - Drusilla osservò il volto acceso del padre, ancora giovanile malgrado la barba e le sopracciglia incolte. Non capiva molto bene la storia che suo padre le aveva raccontato, ma sperava di venire a sapere altro in seguito.

Si alzò e prese le mani di suo padre. - Vieni, dunque, andiamo al Sacrario della Dea. Prenderemo le sostanze sacre. In stato di trance tu entrerai nel Palazzo della Memoria, là dove sono tutte le risposte.

- Magnifico! - disse Dramocles. - Queste tue sacre sostanze sono la roba migliore che si può trovare su Glorm.

- Papà! Sei proprio incorreggibile! - E, ridendo, si avviarono verso il sacrario.

16.

Drusilla fece i suoi preparativi nello spogliatoio accanto alla camera oracolare. Prima fece il bagno, consumando un po' della sua magra riserva di sali sacri, il cui segreto era andato perduto con la scomparsa del mondo antico. Quindi si unse la pelle irritata con qualche goccia di olio di grano di Mazola e indossò la veste cerimoniale impiegata soltanto per le farneticazioni oracolari.

Durante tutto questo, Dramocles fumò una sigaretta pensando ad altro. Scesero quindi nel Sacrario: un locale sotterraneo scavato nel basalto nero. Era fiocamente illuminato: le torce, rette dai sostegni a muro, gettavano lunghe ombre mobili sul lucido pavimento di marmo. A un'estremità della sala lunga e stretta vi era una vasca piena d'acqua che rifletteva l'austero volto della Dea scolpito nella pietra. Una musica lontana e monotona di cornamuse e tamburi veniva da qualche parte: un interruttore sensibile al calore umano aveva messo in moto un nastro registrato. Dramocles si avvolse più strettamente nel mantello, improvvisamente intimorito dall'atmosfera di antico e indifferente mistero che trasudava da quel luogo.

Drusilla precedette suo padre salendo i tre gradini di pietra che portavano all'altare, posto di fronte alla vasca. L'altare era fatto di pietre semipreziose legate in argento. Su di esso vi erano tre scatole di legno di sandalo di diverse dimensioni.

- Lo tieni qui dentro il fumo? - chiese Dramocles.

- Oh, padre, non scherzare! - disse Drusilla con voce che saliva dalle profondità del suo petto, già descritto in precedenza. Con dita reverenti aprì la prima scatola e ne trasse un sacchetto di pelle di daino ricamato in oro e argento. Lo aprì e ne versò una certa quantità di materia vegetale secca in un setaccio dal manico d'avorio. Con rapidi movimenti della mano separò la parte in polvere dai semi e dagli steli - semi con cui si nutrivano le rondini domestiche che intrecciavano voli a zigzag nell'atrio del castello. Dispose questa sostanza vegetale sopra un rettangolo di carta di riso che recava scritto il nome di un' antica divinità terrestre, Rizla, lo arrotolò abilmente fino a

formare un sottile cilindro, lo accese e lo porse a suo padre.

- Buon viaggio - disse Dramocles, e aspirò profondamente il fumo. Aspirò per una seconda e una terza volta, esalando ogni volta come prescritto. Dramocles, il fumo che gli usciva dagli angoli della bocca, annusò soddisfatto. - Ma dove lo trovi un fumo così? - chiese.

Parlavano ora l'antica e perduta lingua psichedelica dei loro antenati visionari della Terra. Domanda e risposta si succedevano secondo il rito, come avveniva nelle antiche registrazioni.

- E' roba che fa partire subito - disse Drusilla.

- E' dinamite - disse Dramocles con reverenza. - Fai passare quello spinello, ragazza.

- Il viaggio è solo all'inizio - disse Drusilla passandogli il cilindretto di carta di riso e aprendo la seconda scatola di legno di sandalo.

Ne trasse una piatta scatolina d'argento. La aprì e ne prese uno specchietto d'oro perfettamente lucidato e una lametta che rimaneva perpetuamente affilata. Da una bottiglietta ricavata da un unico enorme rubino versò un po' di sostanza cristallina sullo specchio. Con la massima concentrazione Drusilla si dedicò alla polverizzazione rituale della sostanza per mezzo della lametta. La musica degli oboe si levò più forte. La sala si accese di luci colorate che gettavano ombre ambigue sulle pareti di pietra. Con lenta solennità Drusilla formò con la polvere quattro linee sulla superficie dello specchietto. Infine trasse dalla scatola di legno di sandalo un osso sottile e cavo, s'inchinò davanti al volto immobile della Dea e lo porse a Dramocles.

- Ora, padre, assumi la divina energia.

- Non si trova più questa roba su Glorm - disse Dramocles con il naso che gli colava un poco mentre pregustava la sniffata. S'inginocchiò davanti all'altare, imponente nella sua giacca sportiva guarnita d'ermellino. Infilò un'estremità del tubo in una narice e avvicinò l'altra alla polvere bianca. Annusò con forza e fece sparire le quattro belle dosi di polvere. Gli occhi sembravano volergli uscire dalle orbite; con un ampio sorriso porse lo specchietto d'oro a Drusilla.

Anch'essa assunse la sostanza cristallina, e subito aprì la terza scatola. Ne

trasse cinque funghi secchi, importati da luoghi segreti della Terra. La musica salì di tono mentre preparava la dose delle visioni; metà la prese lei stessa e metà la diede a Dramocles. In attesa che i funghi facessero effetto Drusilla servì pasticcini di marzapane e tisana. Ben presto Dramocles sentì lo stomaco torcersi e pizzicargli, e poi punti luminosi di molti colori gli danzarono davanti agli occhi, e le sue estremità furono scosse da tremiti incontrollabili, e quando cercò di mettersi dritto la sala pencolò in modo allarmante da una parte, e il volto scolpito della Dea sembrava schernirlo con un sogghigno equivoco.

Dramocles si sentì travolto dalle sensazioni più strane finché non gli parve di essere trascinato da un ruggente torrente montano. Il Sacrario era scomparso: vedeva invece immagini incerte che sfrecciavano accanto a lui con un sogghigno e sparivano. Ombre violette si espandevano torcendosi dagli angoli bui e tendevano tentacoli verso di lui. Un coro di mille voci cantava sullo sfondo, ed ecco che la sala era inondata di luce e completamente trasformata. Dramocles si trovava adesso in un ambiente grande e sontuosamente arredato che faceva parte di un gran palazzo. - Che posto è questo? - chiese.

Debolmente, come da molto lontano, giunse la voce di Drusilla: - Eleva grazie alla Dea, padre, poiché Essa ti ha trasportato nel Palazzo della Memoria. Tutto ciò che tu hai visto o sentito in vita tua è in questo palazzo. Vi sono anche i segreti che tu hai nascosto perfino a te stesso. Va’, o Re, e trova ciò che cerchi.

Il Palazzo della Memoria era molto simile a Ultragnolle, stabilì Dramocles, ma più nobile, più elegante, più bello: un castello idealizzato come ne esistono solo nei sogni o nel ricordo. Vide tappeti minuziosamente intessuti, statue lucenti nelle loro nicchie. Dai grandi lampadari di cristallo la luce giocava sugli antichi arazzi appesi alle pareti.

Dramocles stava percorrendo un corridoio che si estendeva verso l’infinito da entrambe le parti. Su entrambi i lati vi erano diverse porte aperte, e Dramocles vi gettava un’occhiata mentre passava, simile a uno spettro, lungo quel corridoio infinito.

Certe stanze erano piene zeppe di oggetti; altre contenevano solo due o tre

cose. Qui c'erano gli avanzi dei festini che aveva consumato; là il suo primo pasticcino di manganbacca, la sua prima aringa salata, la sua prima fetta di pane di segala. Altre stanze erano piene di abiti vecchi, libri usati, pacchetti di sigarette vuoti. In alcune c'erano figure sedute, immobili: se esseri umani o statue non si capiva. Ecco il vecchio Gregorius il suo istruttore di spada di quand'era ragazzo - e com'era tranquillo quell'uomo un tempo così energico! E poi c'era Flibistia, la sua balia, e Otania, di cui era innamorato quando aveva quattordici anni. Una stanza dopo l'altra, e tutte contenevano sorprese come queste; più avanti però ci doveva essere qualcosa di strano perché Dramocles vide una serie di porte chiuse, e quando cercò di aprirle si accorse che erano chiuse a chiave.

Scosse la maniglia, le percosse coi pugni, cercò persino di sfondarne una con un calcio bene assestato. Ma, essendo un essere etereo in un luogo immaginario, i suoi colpi non avevano forza. Insoddisfatto, dovette rinunciare. Aveva l'impressione che quelle porte chiuse nascondessero informazioni preziose, e non riusciva a capire perché mai fossero chiuse. Perplesso, avanzò verso un bagliore che si scorgeva lontano. Giunto più vicino, vide che la luce usciva da un'unica porta aperta in fondo al corridoio.

Dramocles entrò. Si trovava in una delle stanze in cui abitava quando era giovane, nell'ala est, fantasticando sulle grandi cose che avrebbe fatto quando sarebbe stato re. C'era anche la sua scrivania con la chiusura scorrevole, davanti alla quale sedeva un uomo.

L'uomo alzò il capo. Dramocles vide un ragazzo snello dai lineamenti aggressivi, il naso piatto e gli occhi brucianti. Era lui stesso, più magro di venti chili e senza barba.

- Sì, è proprio così - disse il giovane Dramocles. - Io sono te. E' una cosa molto strana. Io non dovrei essere qui. Siediti.

Dramocles sedette sul divano e si palpò le tasche alla ricerca delle sigarette. Il giovane Dramocles gliene offrì una e gli porse l'accendino.

- Non sai qual è la mossa successiva, vero? - disse il giovane Dramocles.

- E' proprio così.

Il giovane Dramocles annuì. - Si tratta di una mossa piuttosto delicata. Ho

pensato fosse meglio dirtelo di persona. Capisci, si tratta di Rufus.

- Il buon vecchio Rufus!

- Sapevo che sarebbe rimasto sempre fedele. Questo è un bene. Ma ora è necessario che ti tradisca.

- Rufus tradirmi? Piuttosto si farebbe ammazzare. E poi sono circondato da un mucchio di gente che non desidera altro. Perché proprio Rufus, quindi?

- Perché Rufus è l'uomo adatto. Si trova in una posizione cruciale.

Comanda la grande flotta spaziale di Druth.

- E Glorm è al sicuro finché le navi di Rufus appoggiano le mie.

- E' vero. Ma la sicurezza non è tutto. Ti trovi in una posizione statica, soggetta a deterioramento. Crimsole sta con gli occhi aperti contro di te, e poi ci sono sempre i Vanir. La situazione potrebbe trascinarsi per anni, senza vantaggi per nessuno. Affinché la situazione cambi, bisogna che qualcuno tradisca. Rufus è il candidato più logico.

- Tu sei matto - disse Dramocles. - Questo è proprio ciò di cui non ho bisogno.

- Rufus fingerà soltanto di tradirti. Quando le astronavi nemiche ti attaccheranno, Rufus farà scattare la trappola e li assalirà con le sue navi alle spalle.

Dramocles scosse il capo. - Rufus non approverà mai questo stratagemma disonorevole - disse.

- Non è vero. Basterà presentarglielo sotto la luce giusta.

- Forse hai ragione - disse Dramocles. - Ma a quale scopo dovrei fare tutto questo? Qual è il mio destino? In giro si dice che sto cercando di far rifiorire l'antico Impero Glormiano.

- Il tuo destino è molto più grande. Ma non è ancora il momento che tu sappia altro. Fidati di me, Dramocles, perché io sono te. Che pensino pure che non vuoi altro che l'egemonia di Glorm sui Pianeti Locali. E' un ottimo camuffamento per i tuoi veri scopi.

- Ma non so quali siano!

- Lo saprai, e presto. Ricordati di quello che ti ho detto. Quando verrà il momento, fa’ le mosse giuste. Per adesso, arrivederci.

Il giovane Dramocles cominciò a svanire finché scomparve. Dramocles si ritrovò nel Santuario.

- Padre, stai bene? - stava dicendo Drusilla. - Hai saputo ciò che volevi?

- Ho saputo più di quello che volevo, e nemmeno metà di quanto è necessario - disse Dramocles. - Devo tornare immediatamente a Ultragnolle. Mi aspettano momenti molto difficili.

E si allontanò senza altre cerimonie. Era molto preoccupato.

17.

In viaggio verso Ultragnolle, Dramocles meditò sulla situazione su Lekk, che andava rapidamente deteriorandosi. Cominciava a nutrire seri dubbi su tutta quella storia del destino, sebbene non fino al punto di credere che tutto quanto fosse stato uno sbaglio. Desiderava ancora un bel destino, ma portar via le proprietà di amici e parenti non gli sembrava il modo migliore per conseguirlo. E di sicuro non aveva nessuna intenzione di restaurare l'antico Impero Glormiano. Era un bel progetto, molto romantico, ma poco realistico. Gli imperi interplanetari non hanno mai funzionato. E anche se funzionassero, che cosa se ne potrebbe ricavare? Qualche sciocco titolo in più e un grande mucchio di lavoro amministrativo.

A cosa avrebbe portato tutta quella storia? E il giovanotto incontrato nel Palazzo della Memoria era davvero lui stesso? Non era così che si ricordava. Ma se non era lui, chi altri poteva essere? Stava succedendo qualcosa di veramente strano, di decisamente misterioso, se non addirittura sinistro.

Pensò che gli indizi erano tutti estremamente tenui: la visita di una vecchia, alcune lettere, alcuni ricordi riaffiorati di recente. E sulla base di queste cose stava rischiando la guerra totale.

Colto da un improvviso mutamento d'umore, si rese conto che l'unica cosa saggia da fare era di concludere immediatamente la pace, quando ancora era possibile, prima che la situazione si deteriorasse ancora di più.

Appena giunto a palazzo, Dramocles mandò a chiamare John, Snint e Adalbert. Aveva deciso di restituire i loro pianeti, ritirare le truppe, presentare le sue scuse e confessare di aver avuto un temporaneo accesso di pazzia. Stava ripassando il discorso quando il messaggero tornò con la notizia che i re avevano lasciato Glorm. Erano partiti non appena Dramocles era andato a trovare Drusilla. Nessuno aveva dato ordine di trattenerli. Solo Rufus era rimasto, fedele come sempre.

- Dannazione - disse Dramocles, e ordinò all'operatore di palazzo di mettersi immediatamente in contatto con John per telefono interplanetario.

Il conte John non si trovava, e non si trovavano neppure Snint e Adalbert.

Dramocles ebbe loro notizie solo una settimana dopo. John era tornato su Crimsole, aveva radunato un esercito di quarantamila uomini e l'aveva mandato in aiuto delle scarse forze di Snint su Lekk. I demoralizzati robot di Rux erano ormai coinvolti in una guerra su due fronti, e in procinto di essere completamente distrutti. Dapprima con tristezza, e poi con furia crescente, Dramocles inviò rinforzi al comandante Rux e si apprestò ad affrontare una lunga guerra.

18.

Fare la guerra era un esperienza nuova per Dramocles, che non era avvezzo a nessun tipo di lavoro regolare. Ma ora la sua vita di prima, priva di preoccupazioni, ma anche di scopi, era finita. Ogni mattina fissava la sveglia alle otto, e arrivava in Sala di Guerra alle nove e mezzo. Qui consultava gli stampati elaborati dai computer in cui si descrivevano le azioni belliche compiute nella notte, s'informava della situazione complessiva e quindi si occupava del teatro delle operazioni.

Una parete della Sala di Guerra era completamente ricoperta da monitor televisivi. Ciascun monitor mostrava un certo settore del campo di battaglia. Ogni scontro veniva controllato da un monitor, perfino a livello di plotone. Ciascuno schermo dava anche le cifre delle perdite di entrambe le parti e mediante un codice di colori informava della situazione: verde significava vittoria, giallo esito incerto, rosso pericolo, nero sconfitta.

Di solito Dramocles si occupava personalmente di un paio di settori rossi. Avendo un talento naturale per la strategia, gli riusciva spesso di portare molte battaglie al verde della vittoria. Nei giorni buoni era certo di vincere la guerra su Lekk da solo - cioè da solo con i suoi soldati robot - se solo l'avessero lasciato in pace per un paio di giorni. Questo naturalmente era impossibile: era già difficile che lo lasciassero tranquillo senza interromperlo un'ora di seguito. C'era tutta una serie di questioni urgenti che richiedevano l'attenzione del Re. Non si poteva più governare Glorm seguendo i principi di Otho lo Strano.

Inoltre, Dramocles non poteva mettere in disparte la sua vita personale quanto avrebbe desiderato. Lyrae telefonava ogni momento in ufficio per dargli suggerimenti sulla condotta della guerra. Per la pace in famiglia, Dramocles doveva far finta di prenderli sul serio. Anche molte delle sue ex mogli cominciarono a telefonargli per dargli consigli; e, naturalmente, i figli più grandi volevano dire la loro. Certe volte, quando c'era in corso qualche battaglia particolarmente difficile, Dramocles lavorava fino a tardi. In principio andava su e giù dalle sue camere da letto alla Sala di Guerra, come facevano tutti, impiegando il sistema di trasporti interni del Palazzo. Poi Max

riuscì a convincerlo che aspettare l’affollato Espresso di Palazzo non era il modo più saggio di impiegare il tempo, e Dramocles allora si fece tenere a disposizione un veicolo personale. Per lo più guidava suo figlio Samizat, che trovava anche il tempo di fare regolarmente i compiti. A Samizat la guerra piaceva molto.

Una settimana dopo l’altra l’invasione di Lekk segnava il passo, inghiottendo robot e i costosi equipaggiamenti nonché, via via che i combattimenti si facevano più violenti, vite umane. Più volte Dramocles cercò di mettersi in contatto col conte John e con Snint, ma i suoi telegrammi rimasero sempre senza risposta.

Finalmente Rufus tornò su Druth, mobilitò il suo esercito e attese le istruzioni di Dramocles. Dramocles aveva pensato di affiancargli il principe Chuch, per mantenere l’affiatamento militare. Si trattava di un incarico prestigioso ma privo di reale importanza che avrebbe potuto impedire al ragazzo di combinare guai. Ma Chuch non era più su Glorm. Nessuno sapeva dove fosse andato, Dramocles cominciò a temere il peggio.

19.

Era l’ultima notte delle lune piene che orbitavano attorno al pianeta Vanir. Le lune, basse sull’orizzonte, illuminavano di fredda luce gialla la sassosa pianura di Hrothmund e, più a sud, i pascoli salati di Viragoland dove re Haldemar teneva corte durante la stagione della muta.

Falf, la sentinella notturna che vegliava nel suo silenzioso posto di confine, sbadigliò e si appoggiò pesantemente alla sua lancia a raggi. Falf, essendo vedovo da solo tre giorni, essendo stato prescelto a far parte del Minnekoskha, la famosa squadra di hockey con l’ascia, e poiché aveva recententemente pubblicato un libro di poesie, aveva molte cose cui pensare. Ed egli pensava con l’immediata ed infantile semplicità dei veri barbari, per cui non udì i suoni soffocati alle sue spalle finché un qualche oscuro presentimento non lo spinse a voltarsi un attimo prima che qualcuno o qualcosa emettesse un rumore simile a quello di uno che si schiarisca la gola.

- Chi va là? - gridò Falf con tutti i capelli ritti.

- Ehi! - gridò qualcuno nel buio.

- Cosa vuol dire “ehi!”? - chiese Falf.

- Ehi, ehi!

- Ancora un altro “ehi” e metterò un bel punto al tuo periodo disse Falf spostando il selettore della lancia a raggi sulla tacca contrassegnata “grill” e puntando l’arma nella direzione dalla quale gli sembrava venisse la voce.

Un uomo uscì dalle tenebre alle sue spalle, e il poeta-atleta-neo vedovo fece un salto indietro inciampando nella lancia a raggi e perdendo l’equilibrio; solo la mano dello sconosciuto, afferrandolo per la spalla, lo salvò dalla caduta.

- Io sono Vitello - disse lo sconosciuto. - Non volevo farti paura.

Sono un emissario.

- Un che cosa?

- Un emissario.

- Non conosco questa parola.

- Vuol dire che il mio re mi ha mandato a parlare con il tuo re.

- Ah, sì, ora me lo ricordo - disse Falf. Ci pensò su per un po' e poi disse: - Ma come faccio a sapere se sei davvero un emissario?

- Se vuoi ti faccio vedere la mia carta d'identità, - disse Vitello.

- Volevo dire, se sei un emissario di un altro re, dov'è la tua astronave?

- Laggiù - disse Vitello indicando un folto d'alberi un centinaio di metri lontano. Falf illuminò gli alberi col suo proiettore e infatti, ecco laggiù un'astronave.

- Sei atterrato senza far rumore - disse Falf. - Strano, perché quando atterrano le nostre astronavi le si sente da quindici chilometri lontano. E' perché sono fatte a fasciame sovrapposto, credo. Naturalmente il fragore infonde il terrore nel cuore dei nostri nemici, come ci dicono, di conseguenza anche il nostro sistema ha i suoi vantaggi.

- Eh, sì - disse Vitello.

- Allora - disse Falf - credo proprio che dovrò far rapporto su questa storia, anche se l'idea non mi piace molto. Sganciò il walkie-talkie dal cinturone e compose un numero. - Posto di guardia? Sergente Urnuth? Qui è Falf dell'Avamposto Dodici. Ho qui un emissario straniero che vuole parlare col Re. Già… No, no, vuol dire messaggero… Certo che ha un'astronave, è parcheggiata a un centinaio di metri da qui.. Eh sì, è molto silenziosa, non ha il fasciame sovrapposto… No che non scherzo, e non sono mica ubriaco!

Falf mise via il walkie-talkie. - Ora mandano qualcuno. Che cosa ha da dire il tuo re al mio?

- Lo saprai quando lui te lo dirà - disse Vitello.

- Chiedevo così per chiedere. Be', mettiti comodo. Ci vorrà circa un'ora prima che arrivino. Ho un po' di birra di lichene nella mia borraccia. Sai una cosa? Mi sono successe tre cose strane questa settimana, e questa è la quarta.

- Raccontami - disse Vitello sedendosi per terra e avvolgendosi nel mantello per proteggersi dal freddo della notte. - Vuoi assaggiare il mio vino?

- Ma certo! - disse Falf. Appoggiò la lancia a raggi al tronco di un albero nano e sedette accanto a Vitello, mostrando quella istantanea fiducia che tradisce la natura fondamentalmente sospettosa del barbaro.

20.

Un tempo, quando l’universo era giovane e ancora insicuro di se stesso, c’erano molte razze primitive che abitavano i mondi che si affollavano nel centro della galassia.

Una di queste razze era quella dei Vanir, barbari dai rozzi abiti e dalle strane usanze. Sebbene molto pi羅 antichi di talune altre sottospecie umane, i Vanir non sostenevano di essere la razza primigenia, o razza Ur. Chi fossero i primi veri uomini non 癡 certo, sebbene i Lekkiani, e molte altre razze, attribuiscano questo onore a se stessi.

Spingendosi verso la periferia galattica a bordo delle loro astronavi a fasciame contrapposto, i Vanir giunsero su Glorm. Qui incontrarono gli Ystradgnu, o Piccolo Popolo, come li chiamavano le razze umane pi羅 alte. Tra le due stirpi vi fu una guerra sanguinosa che, alla fine, vide la vittoria dei Vanir. Essi dominarono il pianeta per un certo periodo, fin quando giunsero gli ultimi umani, fuggiti dalla Terra ormai deserta e avvelenata. Di nuovo vi fu guerra sanguinosa, alla fine della quale i Vanir furono scacciati da Glorm e dal Sistema Locale, fino al gelido pianeta esterno.

Gli Ystradgnu chiamavano questo pianeta Wuulse, ma i Vanir lo ribattezzarono dandogli il loro stesso nome, che poi rimase.

Dopo di che vi furono altri scontri tra Glorm e Vanir, e soprattutto durante la breve fase espansiva del fuggevole Impero Glormiano. Da trent’anni regnava una pace precaria.

Al tempo di cui narra questa storia, Haldemar era Gran Re dei Vanir, e nel suo cuore infuriava la volont di violenza. Per la maggior parte del tempo Haldemar giaceva sulla sua pelle di thag in stato di stupore alcolico sognando del bottino che si sarebbe potuto fare con una rapida incursione su Crimsole o su Glorm. A Haldemar interessavano soprattutto le donne: donne snelle e profumate con cui sostituire le massicce ragazze Vanir che a letto, nel momento dell’estasi, erano solite dire: “Urca, che gusto!”. Invece, le donne civili volevano sempre discutere della relazione tra voi e loro, e questo era estremamente eccitante per un barbaro cresciuto tra pochissime relazioni

amorose e molta aria aperta.

Haldemar aveva conosciuto la civilt, sebbene una sola volta: quando l’avevano invitato a partecipare a una trasmissione della G.B.C. chiamata “Celebrit Aliene” che era andata avanti per qualche mese e poi fatta finire alla svelta. Haldemar ricordava vividamente il fervore e l’animazione degli studi, e il fatto che quelli che gli facevano le domande stavano a sentire le sue risposte. Era stato il momento pi羅 bello della sua vita. Avrebbe fatto qualsiasi cosa per rientrare nel mondo dello spettacolo, e per diversi anni non si era mai allontanato dal telefono, sperando che il suo agente lo chiamasse.

La telefonata non era mai giunta, e Haldemar era arrivato a disprezzare la vacua superficialit dei popoli che abitavano i pianeti caldi. Il suo massimo desiderio era di scatenare le sue astronavi a fasciame sovrapposto contro le effeminate societ dei mondi interni. Ma quelli dei pianeti interni avevano armi mortali e veloci astronavi recuperate dalle rovine della Terra, e si univano contro di lui ogni volta che i Vanir facevano un’incursione isolata. Cos穫 Haldemar rimaneva in ozio aspettando la sua occasione, e nel frattempo governava il suo popolo sempre intento a migrare per il pianeta alla ricerca di pascoli per il luu, un piccolo, feroce animale carnivoro da cui i Vanir ricavavano cibo e bevande e che, mutando vello ogni anno, forniva loro anche gli abiti.

Ed ora, finalmente, la civilt gli inviava un emissario.

Haldemar concesse subito un colloquio, come stabiliva il protocollo.

Sebbene, come tutti i selvaggi, diffidasse delle buone maniere, aveva quel senso del rito che 癡 tipico dei barbari. L’incontro con l’emissario lo riempiva di speranza e di trepidazione, e per l’occasione indoss簷 anche una camicia pulita di pelle di luu.

21.

L’udienza reale si teneva nella sala dei banchetti di Haldemar.

Haldemar aveva fatto spazzare con cura il pavimento che era poi stato ricoperto con canne tagliate di fresco. All’ultimo momento, ricordandosi delle raffinatezze della civiltà, si fece prestare due sedie da Sigrid Eigretnose, il suo scriba.

L’emissario aveva un mantello nei colori rosso scuro e malva colori ignoti su quel mondo di rozzi barbari. Era uomo d’altezza superiore alla media, ampio di spalle e muscoloso sì che Haldemar lo giudicò un discreto maneggiatore di spada. L’emissario indossava naturalmente anche altri indumenti, ma Haldemar, con l’indifferenza che mostrano i barbari verso i particolari, non li notò.

- Benvenuto! - disse Haldemar. - Come vanno le cose?

- Bene, grazie - disse Vitello. - E qui, come va?

Haldemar si strinse nelle spalle. - Lo stesso di sempre. L’allevamento del luu e saccheggiarci a vicenda i villaggi sono le nostre principali occupazioni. La pratica del saccheggio è particolarmente utile, ed è uno dei nostri più grandi contributi alla teoria della società. Serve a tenere gli uomini occupati, a contenere la popolazione e a mantenere attiva l’economia mettendo in circolo beni quali coppe e spade.

- Sembra divertente - disse Vitello.

- Be’, si tira avanti - ammise Haldemar.

- Ma non è più come ai bei tempi, eh? Saccheggiarsi a vicenda è meno divertente che saccheggiare gli altri.

- E’ un’osservazione molto acuta, la vostra - disse Haldemar.- Ma che altro possiamo fare? Abbiamo armi troppo primitive e non siamo abbastanza numerosi per permetterci il lusso di saccheggiare i pianeti civili senza farci prendere a calci in culo, scusate l’espressione. Vitello annuì. - Così è stato,

fino a questo momento.

- E così ancora è - disse Haldemar - a meno che non mi portiate qualche notizia che dimostri il contrario.

- Non avete saputo dei grandi cambiamenti che sono nell'aria?

Dramocles di Glorm ha conquistato Aardvark e ha invaso Lekk. A lui si oppongono il conte John di Crimsole e il mio padrone, il principe Chuch, figlio di Dramocles. Ci sono guai in vista, e quando ci sono guai c'è sempre qualcosa da guadagnare.

- Sì, ci è giunta qualche notizia del genere - disse Haldemar-ma ci è sembrato che si trattasse solo di affari di famiglia. Se i Vanir dovessero entrare nel conflitto, gli altri si coalizzerebbero contro di noi, come hanno sempre fatto in passato.

- Ormai non si tratta più di un litigio in famiglia - disse Vitello. - Il mio signore Chuch ha giurato che s'assiderà sul trono di Glorm. Il conte John e Snint di Lekk lo appoggiano completamente. Questo non è un litigio che si possa ricomporre: sarà la guerra.

- Bene, benissimo. Ma noi cosa c'entriamo?

Vitello sorrise enigmatico. - Il principe Chuch è dell'avviso che una guerra interplanetaria non sarebbe completa senza la partecipazione dei Vanir. E vi vuole al suo fianco.

- Ah! - Haldemar fece finta di riflettere tirandosi i baffi unti di grasso. - E che incentivi ci offre il principe Chuch?

- Una parte del bottino che verrà dal saccheggio di Glorm.

- Promettere non costa nulla - disse Haldemar. - Come faccio a sapere che il vostro signore manterrà la sua parola?

- Sire, egli vi invia anche un trattato di alleanza e collaborazione su cui vi è già la sua firma. In base a questo trattato potrete saccheggiare legalmente Glorm. Nell'antica lingua della Terra si chiamava licenza di rubare.

Vitello mostrò il trattato: un rotolo di pergamena legato con nastro rosso e luccicante di sigilli, Haldemar lo sfiorò appena perché, come tutti i barbari, riteneva che ogni pezzo di carta fosse sacro. Ma esitava ancora.

- Che altri segni della sua amicizia mi invia il principe Chuch?

- La mia astronave è carica di doni per voi e per i vostri nobili - disse Vitello. - Ho con me alcune serie complete di “Erector” e di “Lasciamoci Andare”; inoltre ho puzzle e indovinelli, fumetti, la registrazione delle ultime novità rock, cosmetici Avon per le signore e molte altre cose.

- Il Principe è molto generoso - disse Haldemar. - Guardie!

Sorvegliate quella roba in modo che nessuno ci metta sopra le mani prima che abbia fatto la mia scelta. Se non posso scegliere per primo, che gusto c’è a fare il re? Forse è meglio che vada subito per vedere che…

- Sire, il trattato - disse Vitello.

- Ne parliamo dopo - disse Haldemar. - Prima voglio dare un’occhiata a quello che mi avete portato, poi faremo il festino dell’amicizia.

22.

Haldemar fece preparare il banchetto più raffinato che le limitate risorse di Vanir permettevano. Si disposero lunghe tavole di legno con panche da entrambi i lati per la nobiltà del luogo. A un tavolo più piccolo, posto su una bassa pedana, sedevano Haldemar e Vitello. La prima portata consisteva in farinata d’orzo insaporita con pezzetti di pancetta affumicata. Quindi fu servito uno hrol arrostito intero: un essere simile al maiale all’aspetto e dal sapore di gamberetto. Il ripieno era costituito da aringhe salate e lenticchie; a parte venne servito un piatto di salsa bruna. Dopo di che vi furono rape salate arrosto e pesci dalla carne blu in marinata.

Il banchetto venne rallegrato prima da un’arpista, seguito da due suonatori di cornamusa; seguirono danzatori con l’ascia, un buffone che raccontò storielle lascive, a giudicare almeno dai risolini degli ospiti, ma con un accento così rozzo che Vitello non ne comprese una parola. Per dessert ci fu macedonia di frutta al brandy di pigna e miele selvatico di montagna. Serventi dai grandi seni passavano corni pieni di birra e di lichene. Infine, il bardo del Re - un uomo alto, con la barba bianca e una pezza nera su un occhio - recitò un’antica saga accompagnandosi con un salterio a percussione. Anche di questa Vitello non comprese una parola.

Infine, concluso il banchetto, gli ospiti di Haldemar si abbandonarono all’allegria e all’alcol; Haldemar e Vitello, invece, si ritirarono in una stanza in fondo al palazzo di travi del Re. Qui i due uomini si sdraiarono comodamente su materassi di evidente provenienza glormiana. Haldemar disse: - Ebbene Vitello, ho riflettuto e devo dire che l’alleanza propostami dal principe Chuch mi piace molto.

- Ne sono felice - disse Vitello tirando fuori il trattato e srotolandolo. - Se la Vostra Maestà vuol firmare qui e qui, e apporre le iniziali qui e qui…

- Un momento - disse Haldemar. - Prima di firmare un documento di tale importanza, le nostre usanze vogliono che l’ospite c’intrattenga.

- Non so cantare particolarmente benedisse Vitello - ma se può farvi piacere…

- Non si tratta di cantare - disse Haldemar - ma di combattere.

- Eh? - disse Vitello.

- E' tradizione, qui su Vanir, che l'onorato ospite mostri il suo valore. Voi avete un fisico discreto: credo che ve la caverete bene affrontando il Doon di Thorth.

- Non possiamo limitarci a firmare il trattato e lasciar perdere il combattimento?

- E' impossibile - disse Haldemar. - Per le occasioni davvero importanti noi Vanir abbiamo bisogno o di una storia d'amore o di una storia di qualche combattimento, altrimenti i bardi non riescono a fare poemi come si deve. Magari a voi sembrerà stupido, ma la nostra gente è fatta così. Non per niente siamo barbari, no?

- Capisco il problema - disse Vitello. - Ma voi non avete una figlia da qualche parte con cui potrei intrecciare una storia d'amore?

- Sono davvero desolato di deludervi - disse Haldemar - ma la mia unica figlia, Hulga, è stata rapita qualche tempo fa da Fufnir, il Demone Nano.

- Ne sono davvero dispiaciuto. Parlatemi un po' di questo Doon.

- E' un essere a cinque braccia dotato di incredibile forza e agilità, è bravissimo a tirare di spada. Ma non scoraggiatevi: mai ha avuto occasione di incontrare un uomo come voi.

- Né mai l'avrà, perché non ho alcuna intenzione di incontrarlo.

- Sul serio?

- Sul serio.

- Esito a darvi del codardo, perché siete mio ospite. Ma certo ammetterete che la vostra decisione è pochissimo eroica.

- Non me ne importa niente - disse Vitello. - Io qui dentro ho un ruolo comico.

Haldemar ci pensò su per un po'. - Forse possiamo trovarvi qualcosa di meno

impegnativo. Potreste passare attraverso la porta magica e scendere nel sottomondo a cercare Hulga.

- Anche questo è escluso. Lasciamo perdere le imprese pericolose, Haldemar. Capisco che vogliate fare le cose con stile, ma ho l'impressione che non pensiate abbastanza in grande. Questa non è una scena di folklore locale. Riguarda tutti i pianeti del nostro sistema. Io vi do una grande occasione, vi metto a portata di mano il massimo avvenimento della civiltà, della storia universale! Non sono cose che capitano tutti i giorni. Quindi concludiamo, o Gran Re, oppure lasciatemi ripartire in pace.

- Quand'è così - disse Haldemar. - Cercavo solo di soddisfare i miei sudditi prima di mandarli a farsi uccidere a migliaia su pianeti alieni. Mi prestate una penna, prego?

Prima che Haldemar facesse in tempo a firmare si udì un'improvvisa fanfara. Nell'aria apparve una macchia luminosa e vibrante. Dentro vi si poteva scorgere una figura.

- Hulga! - gridò Haldemar.

La luce si spense e apparve una ragazza grossa, molto ordinaria, lentigginosa, con l'ampia faccia simpatica incorniciata da treccioline bionde.

- Oh, papà - gridò Hulga correndo tra le braccia di Haldemar.- Quanto tempo! E ho perso Snicker, anche!

- Chi? - chiese Vitello.

- Snicker era il suo cucciolo di lupo - spiegò Haldemar. - E' una storia molto bizzarra. E' successo che…

- Un'altra volta, papà - disse Hulga. - Il Demone Nano desidera parlare con te.

Il Demone Nano uscì da un'altra macchia luminosa più piccola. Era lievemente obeso, rossastro di colore, con due piccole corna nere che gli sbucavano dalla fronte.

- O Haldemar - disse il demone in tono formale - ho intercettato la tua conversazione con Vitello e ti dico che ha ragione, che questa è l'occasione di uscire da questo buco e di entrare nella storia universale. Ti restituisco Hulga

a due condizioni. In primo luogo, deve sposare Vitello, assicurandomi così almeno una nota a piè di pagina negli annali della storia. Non è molto, ma è già qualcosa.

- Non gli è mai andato giù di godere di una fama esclusivamente locale - spiegò Hulga.

- E in secondo luogo? - chiese Vitello.

- Che mi portiate con voi. Non succede più nulla sottoterra di questi tempi, e io mi sento pronto ad affrontare grandi cose.

- Che ne dite, Vitello? - chiese Haldemar. - Vi va di sposare la ragazza?

Vitello guardò Hulga. Il suo volto divenne completamente inespressivo.

Poi con un sorriso astuto disse: - Questo mi permetterebbe di accedere al trono di Vanir se Vostra Eccellenza dovesse avere una disgrazia intempestiva?

- No, Vitello. Solo un uomo della nostra razza può salire al trono. Ma il figlio tuo e di Hulga potrebbe divenire Gran Re.

- Quindi io sarei il padre del futuro re di Vanir… Be', non era questo che avevo intenzione di diventare.

- Ma si tratta di una posizione discreta - osservò Haldemar. Comporta anche una pensione, e avreste l'opportunit▪di svolgere un secondo lavoro.

- E' vero - ammise Vitello. - Be', Hulga, cosa ne dici?

- Ti sposerò, Vitello, a patto che tu prometta di portarmi a un concerto rock quando avremo raggiunto la civiltà.

- E io? - chiese Fufnir.

- D'accordo, puoi venire anche tu - disse Vitello. Le nozze furono celebrate quel pomeriggio stesso.

Subito dopo, Vitello chiese di ispezionare l'esercito dei Vanir. Solo allora Haldemar gli disse che c'era un piccolo problema riguardante le truppe.

23.

Quattrocentotrent'anni prima, i Vanir erano stati assaliti da un popolo ancora più barbaro di loro. I terribili Monogoti erano giunti in numero incalcolabile dal centro della Galassia; le loro tozze astronavi dalle ali di pipistrello oscuravano i cieli. Erano feroci guerrieri dalla pelle color di rame armati di lance a luce con la punta di selce, mazze a vibrazione e archi lunghi elettronici; vestivano pelli d'orso e di pantera malamente conciate. Questa stirpe di uomini grandi e grossi e baffuti si rovesciò su Vanir come una valanga.

Di gran lunga inferiori di numero, gli eserciti dei Vanir vennero dispersi. I guerrieri abbandonarono i porti e i centri abitati e si rifugiarono nelle vaste foreste di Illsweep. Nell'eterna penombra dei grandi alberi vi furono molti combattimenti all'arma bianca, e molti Monogoti caddero. Ma ne arrivarono sempre degli altri, e sembrò che i Vanir entro breve tempo sarebbero stati completamente spazzati via. Harald Hogback, il Gran Re di allora, rischiava non soltanto di perdere la guerra, ma anche di assistere all'estinzione della razza dei Vanir. Decise allora di adottare un disperato stratagemma. Il nucleo del suo esercito, la formidabile Brigata Spaccacranio, era praticamente intatto sebbene molto demoralizzato. Questi cinquantamila uomini, tutti guerrieri fanatici, dovevano affrontare un'armata di duecentocinquantamila Monogoti. Hogback decise che doveva a tutti i costi conservare le sue truppe per il futuro della razza Vanir.

Dopo aver gettato le pietre runiche secondo il rito, Harald Hogback ordinò alle donne Vanir di porre sui fuochi i grandi calderoni di rame e di preparare un festino. Ciò fatto, tolse la Brigata Schiacciacrani dalla prima linea e la condusse nelle profondità della foresta di Illsweep.

I Monogoti si gettarono all'inseguimento ma, passando per l'accampamento dei Vanir, sentirono il delizioso profumo della carne di bue che bolliva piano piano nei calderoni di rame, videro i mucchi di patate bollite con rafano e prezzemolo. Questo era troppo per loro, in quanto che i Monogoti si nutrivano esclusivamente di hot dog fritti nel lardo. Con un gran grido gli invasori si gettarono sui cibi come un sol uomo. Quando i sergenti riuscirono

a riportare l’ordine tra la truppa, i Vanir erano ormai scomparsi nelle vaste foreste dell’Illsweep.

Hogback condusse i suoi uomini in una grande caverna d’arenaria nascosta tra i boschi sotto un folto di cedri. Ordinò ai guerrieri di sdraiarsi a terra e di mettersi comodi. Quindi Harald fece un incantesimo ricorrendo a quanto gli restava dell’Antica Magia affinché tutto l’esercito cadesse in un sonno profondo. Ciò fatto, Harald ordinò che la bocca della caverna venisse chiusa. E fu così che quei guerrieri fanatici dormirono, e continuarono a dormire fino a oggi. Così Haldemar raccontò a Vitello mentre a cavallo si addentravano nella foresta dell’Illsweep. E Vitello espresse grande meraviglia, e chiese come fosse finita la guerra tra i Vanir e i Monogoti.

Haldemar gli spiegò che quei grandi guerrieri, malgrado fossero apparentemente indistruttibili, si erano lasciati vincere dai mali della civiltà. I Monogoti erano stati spazzati via da un’epidemia di mal dello zoccolo, e i Vanir avevano presto ripopolato il loro pianeta.

- E la Brigata Spaccacrani?

- Dorme ancora - rispose Haldemar. - Sono loro i guerrieri di cui abbiamo bisogno.

24.

La foresta era piena di suoni soffocati, di movimenti furtivi. La luce del sole filtrava pallida tra le fitte chiome degli alberi. Vitello sentiva il verso acuto dell’uccello moviola, questo timido abitatore dei rami più alti, che incessantemente sembrava ripetere: “Ida Lupino, Ida Lupino”. Accanto a lui cavalcava Haldemar, e li seguivano numerose guardie domestiche. Finalmente giunsero ad una radura in mezzo alla foresta, dove un uomo alto dagli abiti color verde foresta li attendeva. Era Ole Grossfoot, il guardiano dell’esercito addormentato.

- Di qui - disse Grossfoot scostandosi i capelli rossicci dagli occhi brillanti.

I guerrieri non erano più nella caverna da quando Grossfoot aveva scoperto alcune infiltrazioni d’acqua molto ricca di sali di calcio che, depositandosi, rischiavano d’imprigionare per sempre i guerrieri nella solida pietra. Non era facile spostare i cinquantamila soldati, dato che sul pianeta Vanir non esistevano ditte specializzate in traslochi. Grossfoot si era rivolto a Fufnir, il Demone Nano, e alla sua gente. I Nani avevano trasportato i guerrieri dormienti fuori, nella foresta, senza far danni se si eccettua Edgar l’Uccisore Blu, che per sbaglio avevano fatto cadere giù da una rupe.

Grossfoot mandò quindi una petizione a Hjrod Dugelnose, mastro costruttore, chiedendogli di costruire baracche di legno su cui fossero incise rune di grande potenza. Dugelnose acconsentì, ma fu ucciso mentre rapinava una taverna a Snaak, sebbene alcuni dicano che fosse a Sniick. Suo figlio, Bijohn Longsmasher, assistente del mastro costruttore, era andato a sud per motivi ignoti, e non era più ritornato. Quindi Grossfoot dovette lasciare i guerrieri dormienti sulla nuda terra. Per proteggerli dai ratti della foresta, egli impiegò un branco di terrier appositamente addestrati. Soffiando due volte nel fischietto d’argento che portava appeso al collo mediante una collana di terracotta di forma bizzarra si lanciavano i cani a caccia di ratti; soffiando una sola volta, gli animali si ritiravano nella zona ricreazione dove schiacciavano un sonnellino. Soffiando tre volte appariva un gran numero di vermi chi-chi che divoravano tutte le cacche di cane. E così si raggiunse un equilibrio e tutto rimaneva pulito e igienico.

La sera, terminata la giornata lavorativa, a Grossfoot piaceva comporre qualche canzoncina perché così usano i Vanir. Una delle sue favorite era la seguente.

“Mi chiamo Grossfoot, Ammazzo la gente.

Mi piaccion le donne che abbian le tette grosse.

Il dente mi duole.

Mi chiamo Grossfoot.” Affinché i guerrieri Vanir potessero essere impiegati in battaglia, bisognava che prima si svegliassero dal loro lungo sonno. Esisteva una parola magica da impiegarsi a questo scopo, una parola antichissima tramandata da capo bardo a capo bardo, e mai più ripetuta da allora perché, sebbene indebolita dalla pronuncia scorretta, è ancora capace di far saltare uno schermo T.V. a dieci metri di distanza.

Il capo bardo si fece avanti e pronunciò la parola, ma senza risultato alcuno. Non vi fu né un fremito o un battito di palpebra tra i guerrieri addormentati.

Re Haldemar era disperato. Richiese il suo corno da birra, disponendosi a prendere una sbornia monumentale. Ma Vitello lo pregò di attendere e si chinò ad esaminare alcuni dei dormienti.

Quindi si raddrizzò e disse: - Haldemar, non tutto è perduto.

- E come può essere? - disse Haldemar. - Poiché sono questi i guerrieri su cui contavo per rimettere a posto l’insolente Dramocles.

- E così sarà - disse Vitello. - Solo un’inezia trattiene costoro nel buio regno del sonno. Guarda, o Re, guarda come le loro orecchie, a causa della lunga vicinanza alla terra, sono piene di muschio, di pietruzze, di ramoscelli, di pigne e simili. Questo è il motivo per cui gli uomini non possono udire la parola che li risveglia.

- Ah, ma guarda - disse Haldemar chinandosi ad osservare. - Vi porremo immediatamente rimedio. Faremo distribuire piccole spatole a tutti i presenti, sebbene credo vadano bene anche normali cucchiai da minestra. E ci apriremo un varco fino al loro intelletto.

- Non mi sento di appoggiare questa proposta - disse Vitello.- L’uso

improprio di tali rozzi strumenti potrebbe danneggiare l'orecchio interno, e forse anche il cervello. Ciò che ci serve è un buon pulitore sonico.

- Non ne abbiamo - disse Haldemar.

- Credo di sapere dove se ne possono affittare alcuni a buon prezzo - disse Vitello. - Il costo sarà minimo se si pensa al costo di rimpiazzo di un guerriero fanatico.

Si fecero arrivare i pulitori sonici ed altra attrezzatura da Hoover Dodici, un pianeta vicino dedito alle arti della pulizia, e i guerrieri vennero ripuliti dai molti strati di fango secco, ramoscelli e foglie morte, fertile humus nero, erbe e fiori. Mediante fumigazioni si fece sparire ogni traccia di ruggine olandese dell'olmo e di mal della bolla provocato dalle uova di curculionidi. La parola magica venne nuovamente pronunciata e questa volta funzionò. Una fila dopo l'altra i più crudeli guerrieri dei tempi antichi riaprirono gli occhi, si grattarono la testa, si guardarono attorno stupiti e si chiesero a vicenda:- Ehi, ma che succede, eh?

25.

La corte del conte John, sovrano di Crimsole, presentava solo tutte le sfumature di rosso. Il conte John in realtà non era conte affatto, ma Re, come suo fratello Dramocles. Ma John aveva imposto che lo si chiamasse il Conte della Corte Cremisi perché Irving J. Bedizened, il suo addetto alle pubbliche relazioni, gli aveva assicurato che con questo titolo avrebbe certamente attratto l'attenzione. Allora John aveva pensato che fosse una buona idea, e gli piaceva molto ricevere le lettere indirizzate al Conte della Corte Cremisi. Ora invece questa faccenda l'aveva stufato, nessuno ci badava più e ogni volta che cercava Bedizened questi era sempre in riunione.

Appena tornato da Glorm, John apprese che sua moglie Anne era andata a ispezionare le istallazioni militari su Whey, una delle cinque lune di Crimsole. Comprendendo che non c'era tempo da perdere, John convocò i suoi comandanti ed espose loro la situazione con poche parole. Bisognava contenere Dramocles, e proteggere amichevolmente Lekk. I suoi comandanti si dichiararono in tutto e per tutto d'accordo.

John si mosse senza esitazioni. Ordinò al suo tattico migliore, il colonnello Dirkenfast, di prendere trentamila soldati robot convertiti e di andare immediatamente in soccorso della popolazione di Lekk, duramente provata dalla guerra. Dirkenfast attivò i robot, li caricò sui trasporti truppe e partì. Si trattava di ex lavoratori agricoli tipo Delta Zero che la Fabbrica del Soldato di Antigone aveva convertito per impieghi militari. Bassi e massicci, provvisti di attrezzature incorporate per la spulatura e l'erpicatura che potevano fare gran danno nel corpo a corpo, i Delta Zero erano buoni soldati malgrado l'abitudine di raccogliere ortaggi ovunque li trovassero e di ricavarne succo di verdura che immediatamente surgelavano.

Dirkenfast fece atterrare le sue truppe a sud del Passo Faccia Acida nascondendoli sotto fitti cedri e larici che aveva portato fin lì appositamente a quello scopo. Senza neppure attendere di costituire i depositi di carburante, Dirkenfast fece avanzare diverse pattuglie verso nord e nordovest, inoltrandosi nella Piana di Unglaze in direzione del Tumulo di Rivington, dove si trovavano le salmerie di Rux. I Delta Zero passarono tra i picchetti di

Rux senza farsi scorgere e non incontrarono resistenza se non quando giunsero tra le colline coperte di vegetazione cespugliosa che sorgono a sud ovest delle Cascate di Ubbermann. Sopraffecero diversi posti di guardia, e Dirkenfast avanzò immediatamente con il grosso delle truppe. La sorpresa era stata completa, e sembrò che la posizione di Rux fosse ormai senza speranza malgrado il vantaggio tattico che gli derivava dall'essersi arroccato dietro l'unica duna di sabbia di Lekk. Ci vuol tempo per programmare il Mark 4 alla difesa e di tempo Rux non ne aveva più.

Ma a questo punto avvenne uno di quegli inesplicabili incidenti provocati dalla confusione della battaglia. Il grosso delle truppe di Dirkenfast si era schierato ed era ormai pronto per l'assalto finale quando in cielo si accese un lampo luminosissimo e si udì un rombo che sembrava provenire da qualche centinaio di metri più avanti, dalle morene granitiche del ghiacciaio di Kronstadt. Il terreno era molto mosso, adattissimo a un'imboscata, e quindi Dirkenfast mandò il Capo Plotone D.B.X. 23 a compiere una ricognizione.

Il robot attraversò un ponticello e s'inoltrò in un folto di cedri rossi dove, in una piccola radura, vide una giovane donna seduta su una sedia a dondolo intenta a leggere un libro. Era bionda e aveva gli occhi verdi. ("La si sarebbe potuta giudicare attraente" disse in seguito D.B.X. 23 quando venne interrogato, "se vi piacciono gli esseri umani.")

- Avete sentito quel rombo? - chiese D.B.X. 23 alla donna.

- E' stato un tuono, credo - disse la donna.

- E la luce?

- Quella non l'ho vista.

- Be', c'è stato un lampo di luce, sapete - disse D.B.X. 23.

- Un fulmine, immagino - disse la donna.

- Già - disse D.B.X. 23, e ritornò al suo plotone.

Il rapporto del robot venne analizzato e discusso per più di un'ora prima che un ciberpatologo lo dichiarasse frutto di una tipica allucinazione robotica. S'inviò un'altra pattuglia, che non vide segno della donna. Dirkenfast a questo punto diede l'ordine di attaccare. Ma Rux aveva avuto il tempo di

riprogrammare i Mark 4, che resistettero vittoriosamente ai robot di Dirkenfast. Crimsole aveva perso l'opportunità di una rapida vittoria. Si trattava pur sempre, però, di un rovescio imprevisto per le forze di Dramocles, che continuavano a essere in una posizione precaria.

John fu abbastanza soddisfatto dal rapporto. Era un buon inizio, pensò. Orgogliosamente raccontò della sua iniziativa alla moglie Anne quando questa tornò. Ma Anne la prese molto male.

- Hai inviato truppe contro Dramocles senza neppure consultarmi? John, tu sei un cretino.

- Ma era l'unica risposta possibile, vista la situazione!

- Ma quale situazione? Ti ha forse aggredito, Dramocles? Ti ha portato via qualche cosa?

- No, ma Aardwark, e Lekk…

- Non hanno nulla a che fare con te.

- Mia cara, tu mi sorprendi. Sono nostri amici, nostri alleati. Dramocles ha violato la pace, compie incursioni assolutamente intollerabili, è una minaccia al bene comune. Ho agito secondo giustizia.

- Qui non si tratta di giustizia o di ingiustizia - disse Anne. Qui si tratta di affari. Cosa ti fa pensare che possiamo permetterci una guerra?

John rimase per un attimo muto per lo stupore. In quel momento odiò Anne anche più del solito. Sposandola, aveva molto gradito la sua dote costituita da una fertile luna più un milione di noci di hex. Aveva trovato, allora, che la sua franchezza era un vero sollievo. Ora che le noci di hex erano state tutte spese, e la fertile luna ridotta a un deserto dall'inetta amministrazione dei suoi protetti, Anne non gli sembrava più un così buon affare. Era una bionda tinta alta, ossuta, col naso a becco e con più coglioni di una mandria di elefanti maschi.

- La guerra - le disse lui - è la guerra, e non si parla nemmeno se possiamo permettercela o no. La guerra è un fenomeno naturale. Le guerre si fanno, e questo è tutto.

- Nel nostro caso - disse Anne - si è fatta perché tu hai mandato le tue truppe

su Lekk. E' questo che tu chiami un fenomeno naturale? John, davvero non possiamo permettercela. Ti devo ricordare che anno disastroso è stato questo? Prima la carestia a Blore, poi l'inondazione del basso Stuntx…

- Terribile, naturalmente, ma la Reale Compagnia d'Assicurazioni di Crimsole ha ripagato tutto quanto.

- Sì, ma poiché la compagnia è nostra, ci perdiamo sempre.

- Le perdite - disse John - si ammortizzano, o comunque si fa quel che si fa per ridurle. Trentamila robot su Lekk non sono poi una spesa folle.

- Fa' come vuoi - disse Anne - solo, ricordati di questa conversazione quando saremo alla bancarotta.

- Via, non stai esagerando? Come fa un pianeta a far bancarotta?

- Un re fa bancarotta quando non ha più soldi e non può procurarsene altri, e questo è quello che capiterà a te.

John ci pensò un poco. - Forse è meglio aumentare un po' le tasse.

- Guarda che il popolo è sull'orlo della ribellione già adesso - disse Anne. - Se aumenti ancora le tasse, domani ti trovi con le barricate per le strade…

- Soffocheremo la rivolta con le nostre truppe robot.

- Ma certo. Così ci perdiamo ancora di più.

- Ma cosa dici?

- Perdiamo i soldi che la gente non paga più perché quando si fanno le rivolte non si pagano le tasse, e poi ci perdiamo anche perché soffocare le rivolte costa.

- Be'… allora vuol dire che stamperemo altri soldi.

Anne gli ricordò, e non per la prima volta, che l'inflazione ha provocato il crollo di intere civiltà. John questo non lo capiva bene (poiché il pianeta era suo, gli sembrava logico avere tutti i soldi che voleva) ma a malincuore le dovette dare ragione.

- Non m'importa quanto mi verrà a costare - disse. - Devo fare qualcosa per fermare Dramocles, e non m'importa se farò fallimento nel tentativo. E poi

rimane il fatto che Snint è mio amico, e…

- Snint! quel porco!

John annuì, infelice. Dal momento in cui le sue forze erano sbarcate su Lekk, l'esercito lekkiano aveva cominciato a squagliarsi come neve al sole. Snint diceva che facevano bottino, ma sembrava invece che la gente fosse tutta nei campi a fare il raccolto d'autunno. Snint aveva anche avuto la sfrontatezza di dire che i suoi uomini avevano bisogno solo di denaro, in modo da poter comprare anche loro un esercito robot. Se John invece del denaro mandava le sue truppe, era dunque più che giusto che fossero loro a combattere, e non i lekkiani.

- Snint non è mica stupido - disse Anne. - Le mie spie mi hanno fatto sapere che manda ancora cartoline a Dramocles. Vuole farci il suo guadagno, qualunque cosa succeda.

- Basta così - disse John. - A questo punto non posso mica richiamare i miei soldati e dire che è stato tutto uno scherzo!

- Mai mi aspetterei da te una decisione tanto ragionevole. Ma se deve essere la guerra, facciamo almeno un po' di economia.

- Cosa vuoi dire?

- Basta altri vestiti per quest'anno. Niente astronavi nuove, basta con i tuoi sigari terrestri…

- Ma dai…

- … niente vacanze, basta andare a mangiar fuori.

La rotonda faccia di John divenne pensierosa. Per la prima volta si era reso conto di cosa volesse dire la guerra.

- La situazione è complessa - disse. - Devo pensarci su.

- Ci penserò su anch'io - disse Anne. John sapeva che questo significava che ne avrebbe parlato con i suoi consiglieri: Yopi il parrucchiere, Maureen la baby sitter, Sebastian il giardiniere e Gigi il merciaio ambulante.

- Ci vediamo a pranzo - disse Anne allontanandosi.

- Certo, amore mio - disse John mostrando la lingua alla schiena di lei.

- Non fare quei versi - disse lei già a metà del corridoio.

26.

Passò qualche giorno prima che Dramocles reagisse all'intervento armato di John su Lekk; ma quando venne, la rappresaglia fu fulminea e crudele. Con tipica malvagità, colpì qualcosa che era molto caro a John e ad Anne. Si trattava dell'annuale Pranzo di Beneficenza Interplanetario, offerto dalla Glorm Broadcasting Company sul planetoide ristorante chiamato Gli Uffizi, durante il quale si conferivano i riconoscimenti per i Miglior Re dell'Anno, la Miglior Regina eccetera. Era il massimo avvenimento sociale di quella regione della galassia. Ricorrendo a tutta la sua influenza, e distribuendo mance a piene mani, Dramocles ottenne che John e Anne decadessero dal club e non potessero partecipare alla cerimonia. Si disse che ciò era dovuto per Aggressione a un Potentato Amico. John s'infuriò moltissimo, ma la cosa era fatta e non c'era più niente che lui potesse fare.

Ma questo fu solo l'inizio dei suoi guai. Fino ad allora la Glorm Broadcasting Company aveva mostrato una certa simpatia verso Crimsole, ma all'improvviso sopravvenne un cambiamento di proprietà e un istantaneo mutamento di politica. I nuovi dirigenti della G.B.C. decisero che l'intervento di John su Lekk era moralmente riprovevole. John si trovò nella posizione di dover mandare avanti una guerra costosa non ricavandone altro che cattiva pubblicità. Egli fece le sue rimostranze a questo proposito a Irving Bedizened.

Bedizened fissò un incontro con lui per discutere la questione al Sortilege Club, un locale al centro di Crimsole. La sala da cocktail, fiocamente illuminata, era arredata secondo uno stile che Humphrey Bogart avrebbe trovato familiare. Da un piccolo podio "Guy e i Suoi Mascalzoni del Ritmo" facevano un po' di jazz freddo con molti trilli di sassofono. Bedizened era già arrivato: seduto sulla panca di finta pelle teneva in mano un bicchiere di scotch. Era basso, magro, col naso aguzzo; indossava pantaloni color crema, una camicia hawaiana e al collo aveva una catena d'oro; ai piedi portava scarpe di corda. Gli piaceva farsi chiamare Joe Hollywood, ma lo chiamavano così solo i suoi dipendenti.

John ordinò un daiquiri gelato e andò direttamente al punto. Perché ce

l’hanno con me alla G.B.C.? E’ stato Dramocles a cominciare per primo conquistando Aardvark.

- E’ diverso - disse Bedizened. - Dramocles non ha fatto che seguire il suo destino: nobile proposito, anche se fuorviato. Voi invece eravate spinto solo dal ripicco e da un’invidia meschina. Questo è quanto pensano i nuovi dirigenti della G.B.C.

- Non è giusto - disse John.

- Questo non è tutto: c’è anche di peggio - disse Bedizened. - Tenetevi forte: la rete televisiva intende eliminare la vostra trasmissione.

La trasmissione di John si chiamava “Commenti dalla Corte Cremisi” e aveva un pubblico non grandissimo ma costante in tutti i Pianeti Locali. Andava in onda ormai da cinque anni e s’era anche parlato di trasmetterla sulla Rete Galattica.

-E’ un’ingiustizia! -dichiarò John.

Bedizened scosse la testa. - Si tratta solo di affari. Gli serve lo spazio dei “Commenti” per un altro programma.

- E sarebbe?

- “L’agonia di Lekk”, un documentario in venti puntate.

John quasi si strozzò col daiquiri. - Dannazione, questo è troppo. Bene, l’agonia di Lekk avrà termine tra pochissimo perché intendo richiamare le mie truppe, anche se ci perderò la faccia.

Bedizened aggrottò la fronte e si pizzicò il naso. - Non avrei tanta fretta, se fossi in voi.

- E perché no? Non è quello che vogliono tutti?

- Non è così semplice - disse Bedizened. - Vi dirò una cosa in confidenza. Parlavo con il mio amico Sidney Skylark l’altro giorno. L’hanno assunto da poco alla G.B.C., e sa quello che sta succedendo al vertice. Mi ha detto che ha avuto l’impressione che la nuova dirigenza vorrebbe che questa guerra andasse avanti per un bel pezzo. E’ da molto che non c’è una bella guerra da trasmettere in T.V.

John lo guardò con aria sprezzante. - Be', che la facciano senza di me e le mie truppe, allora. Mica posso continuare a combattere su Lekk guadagnandoci solo un mucchio di robot fracassati e programmi televisivi che mi saltano e le grane con mia moglie e l'ostracismo di tutti e il fatto che cancellino il mio nome dai partecipanti al Pranzo di Beneficenza Interplanetario. Assolutamente no, Irving. Io questa guerra la chiudo e non se ne parla più. - John Si alzo.

- Sedetevi - disse Bedizened. - Far finire la guerra adesso non vi servirà a niente. Come ho detto, alla G.B.C. questa guerra piace e vogliono che continui. Sydney mi ha detto che se collaborate salterà fuori qualcosa anche per voi. Nulla di scritto, s'intende, ma conosco Sydney Skylark da sempre e so che ci si può fidare di lui.

- Cosa mi offrono? - chiese John.

- Non si tratta propriamente di un'offerta - disse Bedizened - e sia chiaro che io non c'entro per nulla. Ma Sydney mi ha fatto capire che, se continuate a far la guerra ancora per un po', sono disposti a venirvi incontro.

- E come?

- Migliorando la vostra immagine non appena l'interesse per Lekk sarà meno vivo.

- Migliorandola come?

- Faranno un documentario presentandovi come un riformatore sociale incompreso: un debole bene intenzionato, un idealista affascinante ma poco pratico, una specie di William Blake senza talento.

- Ma se è stata tutta colpa di Dramocles! Perché non se la prendono con lui?

- Dovete rendervi conto che Dramocles è molto più simpatico di voi, come tipo. Ma non preoccupatevi, vedrete che ne verrete fuori con le mani pulite.

- E allora devo continuare la guerra su Lekk?

Bedizened finì il suo drink e accese un sottile cigarillo. - Sta a voi decidere, naturalmente. Forse alla fine vi ridaranno anche la vostra trasmissione.

- Ci devo pensar su. A proposito, ma chi è questa gente che ha rilevato la G.B.C.?

- E’ un gruppo che si chiama Tlaloc Inc.

-Mai sentito nominare - disse John.

27.

Il castello di Ultragnolle era il quartier generale da cui si combatteva la Guerra Lekkiana, e la Sala di Guerra ne era il cuore dell'aspetto operativo. Nella gran sala piena di tastiere e quadranti e schermi T.V., uomini e donne in uniforme impostavano dati e premevano tasti. L'illuminazione discreta, il basso ronzìo delle macchine, lasciavano chiaramente capire che là si facevano cose serie.

A Dramocles la Sala di Guerra piaceva moltissimo.

Il castello era sempre pieno di gente a tutte le ore del giorno e della notte che camminava in fretta lungo i corridoi. Vicino alla Sala di Guerra c'erano parecchi nuovi ristoranti perché chi faceva la guerra non perdesse tempo. Dramocles di solito mangiava allo Snack Bar Palazzo Ellenico, e gli piacevano particolarmente i lunghi hot dog rossi tipo Texas con salsa chili e cipolla tritata e formaggio fuso, il cibo degli eroi. Ma quando giunse all'Ellenico, quel giorno, trovò il locale chiuso per restauri.

Che bisogno ha uno snack bar di restauri? E poi il giorno prima il locale sembrava perfettamente a posto. Dramocles pensò se era il caso di fare un reclamo, o meglio ancora di ordinare ai proprietari di riaprire immediatamente il locale e all'inferno i restauri - non lo sapevano che c'era la guerra? Ma non lo fece, perché voleva dimostrare a se stesso che lui era solo uno dei tanti, finché durava lo stato d'emergenza. "Io sono solo uno di voi," aveva detto al suo staff solo il giorno precedente. "Io ho un dovere da compiere, esattamente come voialtri. Il mio dovere è di tirare avanti tutta quanta la baracca, ma cosa c'entra? Non sono per questo più importante di voi, sebbene forse possa sembrare il contrario. Il fatto è, signori, che noi tutti stiamo combattendo per la patria, per la libertà, per Glorm." Dramocles decise allora di andare a mangiare alla Spada & Stomaco, un locale alquanto pretenzioso poco più in là, la S & S era pieno di gente come al solito. La lunga sala a U era illuminata da lampadari a soffitto e, sul fondo, aveva un bancone di legno lucido. Alle pareti erano applicati alti specchi, e una lieve sfumatura rossastra della luce faceva sembrare tutti quanti più in forma di quanto non fossero. I camerieri correvano avanti e indietro con i vassoi. Tutti

i tavoli erano occupati.

- Quanto ci vorrà? - chiese Dramocles al capocameriere.

- Credo che si stia liberando ora, un tavolo, sire - rispose costui. Fece un cenno impercettibile col mento. Quattro robusti camerieri accorsero e fecero alzare la gente che sedeva a un tavolo.

- Non volevo farvi fretta - disse Dramocles a costoro.

- Per niente, sire! Stavamo proprio finendo il dessert.

- Ma… non direi - disse Dramocles. - Mi pare che questa sia zuppa di cipolle.

- Non per contraddirvi, sire, ma io mangio sempre zuppa di cipolle per dessert. Jeff, qui, termina sempre il pasto con il paté di fegato d'oca. E' un'abitudine che abbiamo preso mangiando ai ristoranti cinesi.

Dramocles sapeva che il cliente diceva così solo allo scopo di fargli un favore, e non se la prese. Sapeva anche che non sarebbe mai riuscito a convincerli che non era il caso di cedergli il posto. Allora sedette e ordinò pasticcio di aragosta e ostriche alla creta. La guerra su Lekk non andava troppo bene. Dramocles si era aspettato una rapida vittoria sulla raccogliticcia milizia di Snint. Ma l'attacco di sorpresa dei robot di John aveva quasi sconfitto il suo esercito. Rux aveva cercato di stabilizzare il fronte, ma tra le truppe glormiane il morale era basso. Sembrava che i robot mostrassero qualcosa di simile all'incertezza.

Invece, la popolazione di Glorm aveva preso bene la guerra. A ciò aveva provveduto Max. Una serie di articoli dal titolo "Perché combattiamo" aveva svelato i mostruosi complotti che si stavano macchinando contro Glorm. Max aveva assunto squadre intere di scrittori perché elaborassero i dettagli, e la G.B.C. mandava in onda il materiale ogni sera nell'ora di massimo ascolto. I cittadini di Glorm appresero ogni cosa sui vari complotti - di carattere economico, religioso, razziale e mossi anche da pura e semplice cattiveria - che ribollivano tutt'attorno a loro.

Questo modo di pensare si diffuse rapidamente tra molti. Del resto, una gran parte della popolazione di Glorm era convinta da sempre di essere vittima di una vasta cospirazione interstellare cui partecipava un'altra parte consistente della popolazione di Glorm. Questo modo di pensare paranoide era tipico

degli abitanti di Glorm, che accostavano a un’apparenza aperta, allegra, cordiale una psicologia contorta, incrinata dai dubbi, ossessionata dalla paura. Nessuno su Glorm trovò poco plausibile la teoria della cospirazione interstellare inventata da Max. La maggior parte vi reagì dicendo: “Cosa ti dicevo io?”. E tutti i Glormiani giurarono di difendere i valori di Glorm ad ogni costo-tranne naturalmente coloro che stavano macchinando per distruggerli.

Max andò a prendere il caffè da Dramocles, per discutere le sue ultime rivelazioni con il Re. Dramocles cominciava a preoccuparsi un poco per Max, che sembrava credere ciecamente alla sua stessa propaganda.

- Questo vile complotto sta venendo finalmente alla luce - disse Max.

- Comincio finalmente a disporre delle prove di cui avevo bisogno. Oltre alla normale sovversione, siamo di fronte anche a episodi di invasione psichica aliena, nonché di possessione.

Dramocles assentì e accese una sigaretta.

- E’ tutto documentato - continuò Max. - L’attività degli agenti segreti. Le provocazioni, le intimidazioni, gli assassinii. Il misterioso affare Vinicki. La disastrosa influenza terrestre: i Carbonari, gli Illuminati, i Maestri del Tibet, e, ora, anche il nemico più pericoloso, Tlaloc.

- Questo nome l’ho già sentito - disse Dramocles.

- E lo sentirete ancora. E’ lui il nostro vero nemico. Tlaloc sta macchinando per distruggere la maggior parte della nostra popolazione e conquistare Glorm per costringere i superstiti a darsi a rivoltanti pratiche sessuali e a culti satanici. Tlaloc non è un uomo ordinario: è uno stregone con immensi poteri.

- Sì - disse Dramocles. - Proprio così.

- Tlaloc ha atteso per lungo, lungo tempo, orbitando per secoli attorno al nostro pianeta con la sua astronave invisibile attendendo il momento in cui la nostra tecnologia si sviluppasse fino a un livello tale da rendergli vantaggiosa la conquista. E ora ha deciso che questo è il momento, e questa guerra sarà l’ultima guerra, quella definitiva.

- Ottimamente, Max - disse Dramocles - la storia mi sembra un po’ tirata per i

capelli, ma sostanzialmente va bene.

Max lo guardò perplesso. - Ma cosa dite, Maestà? Quanto vi ho detto è tutto rigorosamente vero.

- Max, io e te sappiamo come è cominciata questa guerra. L'ho cominciata io, non ti ricordi?

Max ebbe un sorriso di astuta complicità. - Mio signore, la situazione è più complessa di quanto non sembri. Voi avete dato inizio a questa guerra dietro un'influenza esterna. E' Tlaloc la fonte di questa influenza. Ne ho le prove.

Dramocles pensò che era il caso di lasciar perdere, per il momento.

- Okay, Max. I particolari a più tardi. Hai agito meravigliosamente.

Continua a dire la verità al nostro popolo, in modo che resti unito contro il comune nemico.

- Certo, sire. Gli agenti di Tlaloc sono ovunque, intenti alla loro opera di sovversione. Ma dispongono di un gruppo di uomini fidatissimi. Sradicheremo questo cancro maligno.

- Benissimo, Max, va' pure, ora, e mettiti al lavoro.

Max scattò sull'attenti battendo i tacchi. Si portò la mano sinistra al cuore, e con la destra afferrò il cinturone. - Heil Dramocles! - gridò, e si allontanò a passo rapido.

28.

Incitata da Max, la popolazione di Glorm intraprese la crociata anti Tlaloc con grande entusiasmo. Nelle università fu reso obbligatorio un testo dal titolo “Tlalochismo: la filosofia della degradazione”. Nelle scuole medie era obbligatorio il libro “Storia di Tlaloc”; nelle elementari la “Storia di Tlaloc raccontata ai bambini”. Nelle scuole materne s’impiegava “Il libro illustrato del cattivo Tlaloc”, con figure da colorare. Il massimo best-seller di quell’anno fu “Cinque anni con Tlaloc”; il film “Tlaloc: mio padre, mio marito!”, ebbe un incredibile successo di pubblico e di critica.

Dramocles non sapeva cosa pensare. L’attività di Max teneva il popolo occupato e felice. I Glormiani amavano molto le cospirazioni, il che li rendeva sudditi facili da governare.

Dramocles non vide di buon occhio i primi arresti, ma si rendeva conto che erano necessari. Non ha senso avere una cospirazione se non si arresta qualche cospiratore. Se non ci sono arresti, la gente pensa che non è una cosa seria. Dramocles disse a Max di fare in modo che gli agenti di Tlaloc venissero sì condannati, ma a pene da condonare una volta terminata la guerra. Raccomandò un trattamento umanitario. A questo punto, ritenne che il Tlalochismo fosse ormai un capitolo chiuso. Ma poi accadde l’incidente del villaggio di Oenome.

Il villaggio di Oenome si trovava nella remota provincia di Surnigarn, una penisola montuosa nelle regioni boreali di Glorm, distante ben settemila herdule da Ultragnolle, dovendo inoltre varcare la grande catena montuosa dei Fearinger, che divide la penisola in due parti diseguali prima di curvare verso ovest per riunirsi all’immenso altopiano Sardekkiano. Il villaggio aveva anche un piccolo porto, Fusmule, ed era un luogo quanto mai tranquillo. Ogni mattina i pescherecci vivacemente colorati prendevano il largo, e tornavano ogni sera carichi di aragoste ragno, di pesci nerdi, di tralli, di oligoti, di nemser e talvolta della preda più ambita e difficile, l’elusivo glibbino.

Oenome aveva una certa importanza solo a causa della vicina stazione di controllo spaziale che sorgeva sulla Punta Nefrarer, e che dirigeva gran parte

del traffico interplanetario e interstellare. La stazione era collegata via cavo col centro di calcolo di Lisi Surrengar e con una base missilistica situata a circa duecento svelti più a sud, al Capo Numinor. La stazione di Punta Nefrarer era essenziale alla buona condotta di una guerra interplanetaria. Quindi Dramocles rimase molto turbato quando, sulla prima pagina della "Gazzetta di Glorm" lesse il seguente articolo: "PREOCCUPANTE INCIDENTE AL VILLAGGIO DI OENOME!

Dubbi sulla lealtà di alcuni funzionari. A chi obbedirebbero i funzionari di Glorm in un momento di crisi? Ai loro superiori o a Tlaloc, la misteriosa entità cui, come corre voce, molti avrebbero giurato fedeltà? Alcuni avvenimenti recenti rendono di grande attualità questo interrogativo.

Al villaggio di Oenome, è stato arrestato oggi Jakkiter Durr; i primi sospetti erano sorti a causa di una serie di tè letterari che il Durr ha dato per sostenere la causa della libertà e della democrazia.

Gli agenti hanno perquisito la casa di Durr trovando molto materiale tlalochiano nascosto nel doppiofondo di un tavolo da giardino. L'attenta analisi delle carte di Durr ha permesso di scoprire un elenco di nominativi di persone che hanno giurato fedeltà a Tlaloc, tra cui pare vi siano alcuni funzionari del vicino centro di controllo spaziale. Durr aveva anche uno schema ultrasegreto che mostra il funzionamento dei vari apparati di tale centro.

Immediatamente interrogati, i funzionari in questione hanno ammesso la loro colpa, sostenendo però di essere stati 'ipnotizzati da una forza aliena', e costretti contro la loro volontà a partecipare a 'ignobili orge tenute in un luogo onirico che non può definirsi né reale né irreale'.

Durr ha fatto, all'atto dell'arresto, alcune dichiarazioni sensazionali. Ha ammesso di essere un agente di Tlaloc, sostenendo che Tlaloc gli si è presentato in una serie di sogni particolarmente lucidi promettendogli 'una ricompensa di là di ogni immaginazione' per la sua collaborazione. Durr ha poi detto: 'Non dubitate: sta sopraggiungendo il tempo della tribolazione. Presto Tlaloc e i suoi seguaci usciranno allo scoperto. Starà a noi scegliere, e guai a chi farà la scelta sbagliata poiché questi troverà la morte, mentre Tlaloc è la vita eterna.' Durr è stato arrestato. Le accuse gli verranno elevate

ufficialmente entro il mese”.

Leggendo ciò, Dramocles si meravigliò grandemente. Che la teoria della cospirazione di Max non fosse infondata? Che Tlaloc esistesse sul serio? Dramocles non voleva neppure pensarci. La vita era già abbastanza dura anche senza Tlaloc. Decise che avrebbe affrontato la questione un’altra volta, quando avrebbe avuto più tempo.

29.

Durante la missione di Vitello su Vanir, il principe Chuch non uscì mai dal Palazzo Purpureo, che suo zio gli aveva messo a disposizione. Era un palazzo famoso nella storia di Crimsole: qui i conti di Cromstitch avevano affrontato quanto rimaneva dell'esercito di Elginwrath e dei suoi Viandanti della libertà, dando così inizio a quel movimento sociale chiamato Stitivismo. Sempre nel Palazzo Purpureo, o per essere più precisi nei grandi giardini che si stendevano lungo l'ala occidentale, era avvenuta la ratifica del trattato di Horging che determinava la differenziazione linguistica permanente tra l'area della lingua Roemit e l'Antico Tanth, annullando nel contempo le ambizioni di Clarence, duca di Hraughtly. Il luogo era molto pittoresco, con i suoi minareti a cipolla e le torri aguzze circondate dall'alto muraglione. Dagli spalti si godeva di un bellissimo panorama del fiume Dys e delle prime alture dei Crosset.

Chuch si stava divertendo nella camera di tortura sotterranea quando si accese l'altoparlante. - Un visitatore alla porta del castello - disse una voce.

Il principe si riscosse dall'intensa concentrazione con cui stava esaminando il corpo nudo di una giovane donna legata alla ruota. - Chi può essere? - chiese.

- Scommetto che è Vitello - disse la giovane donna nuda.

- E' Vitello - disse la voce dall'altoparlante.

- Fatelo entrare - disse Chuch. - Quanto a te - continuò rivolgendosi alla giovane donna nuda - ho l'impressione che tu non prenda la cosa seriamente quanto dovresti. Sei assolutamente indifesa e in mio potere, e intendo torturarti dolorosamente quant'è vero che gli uccelli cantano tra i ciliegi nelle fredde sere di ottobre.

- Oh, lo so, Vostra Signoria - disse la giovane donna. - E in un primo momento ero molto preoccupata, quando il conte John, che mi ha donato a voi, mi ha spiegato che avrei dovuto soddisfare le voglie sadiche e brutali del mio signore Chuch. Era la prima volta che mi trovavo in una situazione del

genere e quindi non sapevo bene cosa pensare, non so se mi sono spiegata. Ma poi mi sono detta: guarda un po', star qui legata a questa ruota è una cosa veramente romantica. Ma pensa, stare in compagnia di un principe in questo modo! E, naturalmente, l'interesse che mostrate nei miei confronti è quanto mai gratificante.

A proposito, mi chiamo Doris.

- Donna - disse Chuch - quanto tu pensi è assolutamente fantastico e assurdo. Non vi è relazione alcuna tra di noi. Per me, tu sei solo un mucchio di carne, una nullità senziente provvista di gambe, un niente da usare e poi buttare da parte.

- Mi eccita sentirvi dire queste cose - disse Doris.

- Non devi dire così! - gridò Chuch. Poi, con più calma aggiunse: - Preferirei che non dicessi nulla. Non puoi limitarti a gemere?

Doris gemette obbediente.

- No, non così. Sembri una mucca. Dovresti sentire dolore, no?

- Capisco, sire, ma ancora non avete provveduto a farmi male. E, anche se legata a questa ruota, nuda, con tutti i miei orifizi aperti alla vostra indagine, io…

- Smettila - disse Chuch sussultando.

- Stavo dicendo, neppure questa ruota, alla quale sono lubricamente legata, è girata quel tanto da farmi un po' di male, sebbene naturalmente io cerchi di recitare la parte meglio che posso. E' una cosa divertente, il dolore…

- Il dolore non è divertente affatto. Fa male, e basta.

- Lo so. Ma mi eccita, anche. Quando cominciamo a darci dentro sul serio?

- Quando io comincio! - ruggì Chuch. - E' questo il modo esatto di porre la domanda! Te l'ho detto, qui sono solo io che faccio le cose, e tu…

- Va bene, va benedisse Doris gemendo con aria trasognata.- Siete davvero simpatico, sapete? Certe volte avete un'aria proprio da ragazzino. E poi mi piace il modo in cui socchiudete gli occhi quando vi arrabbiate.

Chuch si allontanò di qualche passo e si accese una sigaretta con le dita che

gli tremavano. Quella maledetta donna aveva rovinato tutto. Perché non si comportava come doveva?

In quel momento la porta si aprì cigolando e entrò Vitello. Aveva un cappello da caccia con una penna di poiana baldanzosamente infilata nella fascia. Il giustacuore era color uovo di pettirosso, ben teso dalla cintura che reggeva la spada, color rosa molto carico. Un bel paio di stivali arancione dalla punta all'insù, in pelle di ganzer, importati da tutt'altro ambito del discorso, completavano il suo abbigliamento. Con lui erano Hulga e Fufnir.

- Salute! - gridò Vitello.

- Risparmiami i tuoi chiassosi saluti - disse Chuch. - Che notizie porti?

- Ecco, mio signore, le stelle percorrono normalmente le loro orbite e, sui piccoli mondi dell'uomo, le stagioni si susseguono: primavera, estate, autunno…

- Vitello, risparmiami anche i tuoi voli poetici o sentirai il peso della mia collera.

Vitello nascose un sorriso con la mano, perché sapeva che attualmente era indispensabile al principe, il quale non poteva discutere la situazione con nessun altro.

- Non esserne tanto sicuro - disse Chuch quasi leggendogli nel pensiero. - Questo posto è pieno di servi che mi ascolterebbero piagnucolare giorno e notte se così desiderassi.

- Ma non sarebbe la stessa cosa, sire - disse Vitello. - Questo non manderebbe avanti la trama del racconto, e un'esposizione resa in queste condizioni vi lascerebbe sicuramente un gusto amaro in bocca.

- Be', il principe potrebbe parlare con me - disse Doris speranzosa.

- Parliamo di cose serie - disse Chuch. - Vitello, puoi lasciar perdere le tue follie quanto basta per dirmi che notizie porti?

- Buone notizie, mio signore. Sono riuscito a stipulare un trattato con Haldemar. Ora egli è vostro alleato, pronto ad attaccare Glorm al vostro fianco.

- Ma questa è una bella notizia davvero! - esclamò Chuch. - Finalmente le

cose si muovono a mio vantaggio. Un bicchiere! Dobbiamo tutti bere alla mia salute!

I servi portarono una bottiglia di liquore e slegarono Doris affinché potesse brindare anche lei. Le trovarono anche un accappatoio perché altrimenti attirava troppo l’attenzione.

Parecchi bicchieri più tardi, entrò di corsa il conte John.

- Haldemar è qui - gridò.

- Ma certo - disse Chuch. - Ormai è nostro alleato, zio.

- Ma ha con sé degli uomini…

- La sua scorta, senza dubbio.

- Ma sono almeno cinquantamila! - disse John. - E sono atterrati sul mio pianeta senza chiedere alcun permesso.

- Hai detto tu ai barbari che potevano far sbarcare le truppe? chiese Chuch a Vitello.

- Assolutamente no. Anzi, io ero contrarissimo. Ma non ci ho potuto far nulla. Haldemar ha voluto accompagnarmi a Crimsole con tutta la flotta. E poiché è alleato nostro, non ho potuto impedirgli di atterrare. Sono riuscito solo a non farli sbarcare nella capitale, proponendo invece il parco dei divertimenti vicino alla Città delle Vacanze. Sapete come sono i barbari.

- Ma io non li voglio qui - disse il conte John. - Non possiamo limitarci a salutarli, offrirgli la cena e poi rimandarli a casa loro finché non ne abbiamo bisogno?

In quel momento entrò di corsa Anne, il volto grigio come cenere. - Si stanno disperdendo per le campagne, a ubriacarsi e a dar fastidio alle donne! Per il momento li ho tenuti tranquilli permettendogli di salire gratuitamente sulle giostre, ma non so fino a quando durerà.

- C’è soltanto un modo per mandarli via di qui, zio - disse Chuch. Devi radunare le tue astronavi per l’attacco a Glorm. Haldemar verr▪con noi.a

- No - disse Anne. - Non possiamo permetterci di combattere Lekk, figuriamoci Glorm.

- Se conquistiamo Glorm diventeremo ricchi - disse Chuch.

- Non è vero - disse Anne. - La maggior parte del guadagno se la mangeranno le imposte sulla conquista. E magari Haldemar vorrà tenersi Glorm tutto per sé. Francamente, non credo che Haldemar sia un vicino molto comodo.

Continuarono a discutere e Doris servì il tè, poi uscì a prendere sandwiches e sigarette. Al tramonto, le truppe di Haldemar stavano già saccheggiando la periferia della Città delle Vacanze. Un fiume di profughi cominciò a riversarsi dalla città raccontando che i biondi guerrieri fanatici vestiti di pelle d’animale usavano le cabine senza pagarle, addebitando stanze d’albergo e pranzi costosi a persone inesistenti, andavano in giro in motocicletta (perché i Vanir dovunque andassero portavano con sé le motociclette) e disturbavano in tutti i modi la quiete pubblica. Il conte John, costretto dalle circostanze, radunò la sua flotta e la lanciò nello spazio. Haldemar riuscì a far risalire i suoi uomini a bordo delle navi raccontando loro dell’immenso bottino che avrebbero conquistato. E, nello spazio, le due flotte si accinsero a fare gli ultimi preparativi per la grande campagna contro Glorm.

30.

Il principe Chuch non partì subito con la flotta, perché l'attacco a Glorm poteva cominciare solo dopo che le navi di Crimsole e di Vanir avessero compiuto le manovre opportune e risolto tutti i problemi di procedura e di precedenza. Solo dopo aver chiarito tutti questi noiosi problemi Chuch avrebbe raggiunto la flotta con le sue truppe personali, e cioè una squadra di cyborg assassini comprata a una liquidazione su Antigone. Allora sì che sarebbe cominciato il divertimento! Chuch si vedeva combattere alla testa dei suoi uomini, con un fazzoletto macchiato di sangue annodato attorno alla fronte, aprendosi la strada con la spada di fiamma e la mazza a vibrazioni attraverso le crollanti difese di Glorm e penetrando infine a Ultragnolle. Là ci sarebbero stati combattimenti all'ultimo sangue, stanza per stanza e corridoio per corridoio, fino a quando si sarebbe trovato faccia a faccia con Dramocles, il vecchio cervo finalmente circondato. Ah, la gloria di quel momento! Sotto gli sguardi attoniti dei suoi camerati, Chuch avrebbe sconfitto Dramocles travolgendolo con la sua superiore abilità schermistica. Dopo di che, avrebbe potuto uccidere il Re o limitarsi a disarmarlo con disprezzo, e fargli dono della vita. Avrebbe deciso a seconda dell'ispirazione del momento.

I giorni passavano lenti mentre le flotte alleate si impratichivano a fare conversioni a destra e dietro front. Vitello mantenne la sua promessa portando Hulga a un concerto rock che si teneva nella venerabile Sligny Hall, a Crimsole. Suonava un gruppo di Lekk che si chiamava i Nasi Canditi. Il cantante principale diceva di essere Jim Morrison, un famoso cantante di rock che aveva fatto furore sulla Terra verso il 1960, di cui si raccontava che non era affatto stato sepolto al Père Lachaise di Parigi, ma che era finito su Crimsole a ballare la giga, storia che è troppo lungo ripetere qui. Chiunque fosse questo Jim Morrison, Galba Davers, critico musicale del “Crimsole Times”, aveva scritto che la sua esecuzione di “Nave di cristallo” era “qualcosa di là dell'inimitabile”. Hulga disse che “era completamente partita”, il che costituiva il massimo complimento che sapesse esprimere. Il matrimonio di Vitello andava meglio di quanto i suoi inizi così casuali lasciassero prevedere.

Fufnir venne ospitato da una cordiale tribù di troll stanziata tra le nere colline di Feare, una provincia del nord. Il demone e i troll si cambiarono incantesimi e si ubriacarono insieme e parlarono dei bei giorni, quando la magia reggeva l'universo e la scienza comprendeva solo la geometria dei solidi e un po' di fisica. Chuch provò a ritorturare Doris, ma ormai la cosa non gli dava più piacere, e la ragazza naturalmente non faceva nulla per aiutarlo. Quando non era legata alla ruota, Doris spazzava la camera di tortura, faceva sandwich di cetriolo, spolverava i tetri ritratti degli antichi re di Crimsole e chiacchierava senza posa. Chuch rispondeva sempre gentilmente, perché era dell'opinione che essere sadico non era una scusa per dimenticare le buone maniere. Ma era davvero un sadico, poi?

Il dolore sembrava non gli interessasse più. Gli piaceva invece consultarsi con Doris a proposito di questioni domestiche, chiedendole ad esempio perché era sempre senza camicie pulite e chi aveva dimenticato aperto il vasetto della senape. Sebbene si disprezzasse per questo, Chuch passava ormai la maggior parte del tempo immerso in una sorta di felicità domestica.

Poi improvvisamente tutto finì. Il conte John gli fece sapere che le flotte sarebbero partite per Glorm entro dodici ore. Lo aspettava o gloria o morte, o forse qualche altra alternativa ancora. Il tempo dell'azione era infine giunto.

Essendo l'ultima sera che passava su Crimsole, Chuch decise di dare una festa per il compleanno di Doris. Vennero anche Vitello e Hulga, e Fufnir giunse in volo da Feare. Dopo pranzo, vennero offerti i doni. Vitello regalò a Doris un castello in miniatura fatto di marzapane, con quattro belle perle in ciascuna della quattro torri. Hulga le donò un pappagallo che sapeva recitare i primi versi della poesia di Longfellow intitolata "Hiawatha". Fufnir le offrì un antico libro di storie che le madri troll leggevano per far paura ai piccoli troll. Il libro cominciava così: "C'era una volta un piccolo troll che scappò da sua madre e, cammina cammina, arrivò a una radura in mezzo alla foresta, dove alcuni uomini mangiavano ridendo bambini bolliti." Chuch diede a Doris due doni. Il primo era uno scrigno colmo di pietre preziose; il secondo la sua libertà, perché Doris era ancora, da un punto di vista legale, una schiava. Era nata libera su Aardvark, ma gli scorridori l'avevano catturata e venduta al conte John. Poiché Anne non gli permetteva di fare della bella

schiava l’uso che avrebbe voluto, il conte l’aveva data a Chuch perché la seducesse, pensando che un piacere vicario era meglio che niente piacere del tutto.

Due lacrime sgorgarono dagli azzurri occhi di Doris mentre leggeva la Pergamena di Manomissione. Aprì quindi lo scrigno e esaminò le gemme, lanciando esclamazioni di meraviglia. Una gemma attirò la sua attenzione: un diamante che splendeva solitario in una delicata montatura d’ oro.

- Mio signore - disse - assomiglia proprio a un anello di fidanzamento.

Chuch la guardò severo, ma si vedeva che sotto sotto era contento. Ah, gi▪ forse - brontol▪he

- Allora, posso qualche volta far finta che sia proprio un anello di fidanzamento?

Chuch si morsicò la punta di un baffo e arrossì lievemente. - Doris disse - puoi far finta di essere fidanzata con me, e io far▪lo stesso.i

Lei ci pensò su per qualche istante. - Ma, mio signore, allora in questo caso non sarà una finzione, ma realtà.

- E anche se fosse? - disse Chuch, imbarazzato ma orgoglioso.- Ma ti avverto, che trovi le mie magliette pulite per quando torno, o tutto quanto va a monte.

Vitello, Hulga e Fufnir si congratularono con i due giovani felici.

Poi, venne l’ora di raggiungere la flotta.

31.

Drusilla e Rufus si incontrarono al solito posto, e cioè su Anastragon, un planetoide a metà strada tra Glorm e Druth. Anastragon apparteneva un tempo a Bidocq, il Re Pazzo di Druth, che vi aveva fatto costruire un casino di caccia ma che non aveva mandato avanti il suo piano fino a fornire il planetoide di cacciagione e di ossigeno. Anastragon era privo d'aria, tranne naturalmente che nel casino di caccia. Il piccolo planetoide aveva anche un'altra caratteristica: era invisibile. Bidocq aveva infatti fatto dipingere tutto quanto con il Nondetecto, una sostanza frutto dell'Antica Scienza Terrestre che respingeva tutte le frequenze della luce visibile ed era, oltre a ciò, perfettamente impermeabile. Gran parte della pittura era però ormai venuta via. Visto dallo spazio, Anastragon sembrava un gruppo di isolette di roccia vulcanica che fluttuavano vicine, senza motivo, nello spazio.

Rufus era arrivato prima di Drusilla. Egli amava molto Anastragon, perché vi conservava la sua collezione di soldatini, che era la più completa della galassia. In quel momento stava ricostruendo la battaglia di Waterloo sul pavimento della cucina.

Il comandante Rufus era un tipico prodotto del Collegio Bellico di Antigone. Era coraggioso, leale, diretto nei sentimenti, forse anche un po' stupido. I suoi soldati ben sapevano quanto badasse ai particolari, e lo adoravano. Dicevano che riuscisse a scorgere un granello di sabbia sul filo di un palimpar. Tra i suoi ufficiali si diceva scherzando che, anche nel momento supremo dell'atto d'amore, si poteva star certi che Rufus stesse pensando alla thriolatria e ai suoi rapporti con la logistica.

Rufus eccelleva in tutti i giochi atletici, ed era bravissimo a kreealai, il classico gioco di Glorm che prevedeva l'uso di tre palle, una mazza e di una reticella verde. Sembrava dunque un uomo semplice e prevedibile.

- Ciao, caro - disse Drusilla gettando indietro il cappuccio color carminio.

- Ah - disse Rufus, tutto intento a ricostruire la posizione del maresciallo Ney a Quatre Bras. Rufus sembrava non accorgersi mai della presenza di Drusilla quando erano insieme, e ciò la affascinava.

- Mi ami? - disse Drusilla.

- Lo sai - rispose Rufus.

- Ma non me lo dici mai.

- Ma se te lo sto dicendo adesso.

- Dicendo cosa?

- Lo sai.

- No, dimmelo.

- Dannazione, Drusilla, ti amo. Ora la vuoi smettere di darmi noia?

- Sarà indispensabile, temo - disse Drusilla riempiendosi un calice di vino di Mendocino, purpureo con riflessi verdastri.

- Volevi parlarmi di qualcosa in particolare? - chiese Rufus.- Hai chiesto di vedermi in tono abbastanza perentorio, mi sembra.

- Sì, è una cosa urgente - disse Drusilla. - Detto in poche parole, che ne diresti di tradire Dramocles?

- Tradire Dramocles! - Rufus rise, incerto. - Bella cosa, detta dall'amata figlia al migliore amico di Dramocles stesso. Tu mi dici sempre che non capisco le battute. Era una battuta?

- No, sfortunatamente. Ti sto dicendo in tutta serietà che è l'unico modo di salvare Dramocles da se stesso, e di salvare nel contempo tutti noi da una guerra interplanetaria. Se fosse sano di mente, lo stesso Dramocles riconoscerebbe che, in queste circostanze, un tradimento è più che giustificato.

- Però non glielo possiamo domandare, vero? - disse Rufus palpandosi i baffi.

- No, naturalmente. Se fosse sano di mente non ci sarebbe alcun bisogno di domandarglielo, no?

Rufus mostrò il suo turbamento prendendo Wellington e ponendolo distrattamente in mezzo alla Manica. Si tirò i baffi e disse: Non sarebbe bello, però.

- Ne ho già parlato col signor Doyle, il tuo addetto alle pubbliche relazioni.

Ha detto che, vista l’urgenza della situazione, può metterla in modo tale che la popolazione dei Pianeti Locali ti considererà un salvatore e non un cane traditore.

- Anche Bruto ha cospirato contro Cesare per i motivi più nobili, ma il suo nome è stato da allora sinonimo di traditore.

- Mio caro, questo è successo perché non aveva un addetto stampa-disse Drusilla. - Marc’Antonio si è preso tutti i media, rendendolo così odioso a tutti. Tu sai che il signor Doyle non permetterà mai che ti succeda una cosa del genere. E’ un serio professionista.

Rufus cominciò a passeggiare su e giù per la stanza, le mani strette dietro la schiena. - E’ impossibile. Se tradissi il mio amico Dramocles, dopo avrei orrore di me stesso.

- In quanto a questo - disse Drusilla - mi sono presa la libertà di parlarne col tuo terapista, il dottor Geltfoot. A suo parere, il tuo io è abbastanza forte da sopportare il senso di colpa che sperimenteresti a breve termine. Al massimo, ti puoi aspettare un anno di rimorso, periodo che può venir considerevolmente abbreviato ricorrendo a certi farmaci. Il dottor Geltfoot m’incarica di dirti che lui non ha alcuna intenzione di consigliarti di tradire o di non tradire. Solo, ti fa sapere che, se vuoi, puoi tradire Dramocles senza riportare danni psicologici se ritieni che le circostanze richiedano questa linea d’azione.

Rufus camminava rapidamente su e giù, con i franchi lineamenti del soldato stravolti dal dolore e dall’incertezza. - Perché?- chiese. - Perché Dramocles, l’uomo più nobile e più generoso del mondo deve essere tradito dalle due persone che maggiormente lo amano? Perché? Dimmi perché, Drusilla.

Con le lacrime che le scorrevano lungo le guance, Drusilla disse: - Perché è l’unico modo in cui possiamo salvare lui e i Pianeti Locali dalla distruzione.

- E non c’è altro modo?

- No, non c’è.

- Spiegami allora perché soltanto un tradimento gli sarebbe d’aiuto.

- Mio caro, ho l’impressione che andremmo un po’ troppo nel complicato. Ti

do la mia parola, va bene?

- Spiegamelo almeno un po’, allora.

- D’accordo. Tu sai, Rufus, che la gran luce morale che pervade l’universo bilanciandolo è lenta a muoversi dal suo fulcro fin nel fondo dell’anima degli uomini. Ma il suo movimento è lento ma sicuro, e il cambiamento è certo e inesorabile. Noi siamo a questo punto, Rufus, e tutto il creato converge qui, pronto a sprofondare in una catastrofe che nessuno desidera ma che nessuno può allontanare. Le due grandi flotte, gli incrociatori a prua mozza e le corvette a fasciame sovrapposto, attendono fianco a fianco l’ordine di attacco; e la Morte, ghignante e camusa, scuote i dadi della guerra e getta un ultimo sguardo di derisione ai piccoli affari degli uomini prima di…

- Hai ragione - disse Rufus. - Proprio non capisco. Bisognerà che ti creda sulla parola. Dunque, tu dici che devo tradire Dramocles. E come dovrei fare?

- L’attacco spaziale è imminente - disse Drusilla. - Dramocles presto ti chiamerà in suo aiuto con la flotta di Druth.

- Sì, vai avanti.

- Qualsiasi cosa ti chieda, tu dirai di sì, ma poi farai il contrario.

Rufus aggrottò la fronte cercando di capire. - Il contrario?

- Sì.

- Il contrario - disse Rufus. - Okay, credo di aver capito.

Drusilla gli pose una mano sul braccio. A voce bassa disse: - Allora noi contiamo su di te, Rufus.

- Noi? Noi chi?

- Io e tutto l’universo civile, Rufus.

- Fidati di me, amore.

Si abbracciarono. Drusilla sussultò, allarmata. - Rufus! C’era qualcuno che guardava dalla finestra!

Rufus si girò di scatto, il proiettore ad aghi già in pugno. Ma dietro la grande porta a vetri non si vedeva nulla tranne le solite isolette di roccia che

fluttuavano tranquillamente.

- Non c’è nessuno - disse.

- Ti dico che ho visto uno che guardava dentro!

Rufus accese l’illuminazione esterna del planetoide e andò fuori a vedere. Ritornò scuotendo la testa. - Non c’era proprio nessuno, mia cara.

- Ma se ho visto una faccia!

- Forse hai avuto una allucinazione dovuta allo stress.

- Hai visto se fuori ci sono tracce di pneumatici d’astronave?

- Be’, sì, ci sono.

- Ah, vedi?

- Ma vengono dalle nostre astronavi.

- Mah, forse sono troppo nervosa - disse Drusilla con una risata un po’ incerta. - Non vedo l’ora che questa storia sia finita!

Si baciarono; Drusilla risalì sul suo cutter spaziale e ripartì per Ystrad.

Rufus rimase su Anastrogon per qualche tempo ancora. Arrostì sul gas qualche caramella gelatinosa infilzata sulla punta della spada e ripensò a quello che aveva detto Drusilla. Una cara ragazza, Drusilla, ma troppo seria e un po’ portata all’isteria. Che assurdità. Rufus non aveva alcuna intenzione di tradire Dramocles. Se davvero si fosse giunti a quel punto, meglio sarebbe stato che lui e Dramocles e l’universo intero si dissolvessero gloriosamente nel fuoco atomico piuttosto che tradire una vera amicizia. Ma la situazione non sarebbe giunta mai a quel punto. Ci penserà Dramocles a tirar fuori le caramelle gelatinose - cioè le castagne - dal fuoco. E Dru si sarebbe resa conto di aver sbagliato, se ci fosse stato qualcuno ancora vivo. A Rufus l’idea di una bella guerra non dispiaceva. Anzi, gli piaceva molto. Esattamente come piaceva al suo amico, a Dramocles.

32.

Nella penombra della Sala di Guerra, nel Castello di Ultragnolle, si respirava un’atmosfera di contenuta eccitazione. Sugli schermi T.V. apparivano minuscole figure brillanti, una fila dopo l’ altra. Le due flotte stavano avvicinandosi nell’immensità dello spazio. Da un lato le forze di Druth erano disposte in precise falangi. Le astronavi di Rufus rimanevano immobili, pronte per la battaglia, appena al di là della linea immaginaria che definiva lo spazio territoriale di Druth. Il nemico si avvicinava con uno spiegamento a doppia falce. Al fianco destro e al centro c’erano le super corazzate di John; al fianco sinistro le navi a fasciame sovrapposto di Haldemar. Dramocles si rendeva conto che la flotta nemica era molto più numerosa di quella di Rufus. John aveva mandato in combattimento tutte le sue riserve. Oltre alla marina da guerra, aveva schierato anche navi da carico frettolosamente equipaggiate con lanciamissili, navi da corsa munite di lanciasiluri provvisori, scafi sperimentali con grossi proiettori termici. John aveva portato con sé qualsiasi cosa fosse capace di lasciare il pianeta e seguire la flotta.

Utilizzando una tecnica d’intercettazione ereditata dagli antichi, Dramocles poteva seguire, con immagini e sonoro, la conversazione tra Rufus e il conte John.

- Pronto, Rufus - disse il conte John con falsa disinvoltura.

Rufus, nella sua Sala Operativa, ruotò leggermente la manopola della sintonia. - Ehi, salve, John… Sei venuto in visita, eh?

- Già, e ho portato con me anche un amico.

Su un altro schermo apparve la testa irsuta di Haldemar. - Ehi, Rufus, è un bel po’ che non ci vediamo, eh?

Rufus stava scortecciando un ramo di salice col suo coltello da tasca.

- Eh, già. Come se la passano i tuoi ragazzi lassù su Vanir?

- Come al solito - disse Haldemar. - Non c’è mai abbastanza sole, l’estate è troppo corta perché la roba cresca bene, niente industrie e neanche donne decenti. Non che mi lamenti, però.

- Lo so che è dura lassù. Ma non c’era in ballo qualche grande progetto per Vanir?

- Ti riferisci alla Schligte Productions? Avevano in programma un film, un gran film di guerra da girare sul nostro pianeta: “Soldati Succotash”, doveva intitolarsi. Avrebbe voluto dire un mucchio di lavoro per i ragazzi. Ma ne hanno rimandato la realizzazione a tempo indefinito.

- Eh, sì - disse Rufus. - L’ ambiente cinematografico è così.

La cordiale conversazione tra i tre uomini non riusciva a nascondere la tensione che correva sotto le loro parole così casuali come un filamento di acciaio al tungsteno trapassa la materia morbida di cui è fatto un cuscino di fibra artificiale. Infine Rufus chiese: - Be’, è simpatico fare quattro chiacchiere con voi, ragazzi. Posso esservi utile in qualcosa?

- Grazie, Rufus - disse John. - Stiamo andando a Glorm e passavamo da queste parti. Non ce l’abbiamo con te. Io e i ragazzi apprezzeremmo molto che tu dicessi ai tuoi di spostarsi e di lasciarci passare.

- Mi spiace molto dovervi dire di no, ragazzi - disse Rufus ma questo non lo posso proprio fare.

- Rufus, sai benissimo che andiamo a farla fuori con Dramocles - disse John. - Facci passare. Tu in questa storia non c’entri.

- Un attimo. - Rufus attivò un monitor più piccolo che lavorava su una frequenza particolare a prova d’intercettazione.- Cosa vuoi che faccia? - chiese a Dramocles.

Dramocles osservò l’accelerometro differenziale. Dallo strumento risultava che le navi di John e di Haldemar stavano avanzando lentamente; seppure pianissimo, puntavano contro la falange di Rufus. Dramocles aveva già fatto levare in volo le sue navi e le aveva disposte ai limiti dello spazio territoriale di Glorm. Rispose a Rufus di mantenere la posizione e di attendere ordini. Quindi sentì una serie di rumori alle sue spalle: le guardie discutevano con qualcuno che voleva entrare in Sala di Guerra. Dramocles vide che era Max. Con lui c’era una donna.

- Che c’è? - chiese Dramocles.

- Avete già dato ordini a Rufus? - disse Max. - No? Grazie a Dio!

Sire, dovete ascoltare me e questa donna. Tradimento! Tradimento!

La flotta nemica non era ancora a tiro. C’era ancora un po’ di tempo.

- Aspetta un attimo, Rufus - disse Dramocles. - Tra un attimo sono da teSi . rivolse a Max. - Avvicinati. Meglio che questa volta non sia tutta una storia inventata, Max. Chi è questa ragazza?

- Mi chiamo Chemise - disse la ragazza.

33.

Mentre accadevano queste cose, Drusilla sedeva meditabonda nel suo castello di Ystrad, dove si era subito recata partendo da Anastragon. Era arrivata in condizioni di grande depressione. La giusta ira che l'aveva sostenuta durante l'incontro con Rufus era scomparsa. Era assalita da dubbi: si chiedeva perché mai avesse dato retta a Chuch così facilmente, quando conosceva bene il suo odio verso Dramocles e la sua abitudine alla menzogna. Aveva fatto bene a fare quello che aveva fatto? Non lo sapeva più, e sprofondò nella depressione fin quando, non resistendo più, mandò a chiamare il suo psicanalista. Fortunatamente, al dottor Eigenlicht era saltata una visita proprio quel giorno.

La sessione risultò molto produttiva. Drusilla raccontò al dottor Eigenlicht ciò che aveva fatto, e perché, e quindi ebbe un attacco isterico.

Eigenlicht attese fin quando si fu un po' calmata. Quindi accese un sigaro nero grosso e tozzo, sedette in poltrona, accavallò le gambe nere, grosse e tozze e disse: - Mia cara, avete portato a livello della coscienza molte profonde pulsioni. Il fatto di aver individuato i veri motivi che spingono vostro fratello vi costringe a riconoscere i motivi inconsci per cui avete accettato con tanta facilità di tradire vostro padre. Ora avete capito che il vostro amore per il vecchio caro papà era in realtà la trasposizione di un sentimento d'ira e di vendetta che avevate rimosso.

- Ma io gli voglio bene! - gemette Drusilla.

- Naturalmente. Ma contemporaneamente lo odiate. L'ambivalenza è evidente. Come potrebbe essere altrimenti? Ripensate alla vostra adolescenza, a tutte le ragazze di Dramocles. Ma papà non voleva la piccola Dru in quel modo, eh? La piccola Dru avrebbe voluto essere la ragazza del papà, ma il suo perfido padre la trattava sempre come una bambina, e le preferiva sempre qualcun' altra. Il vostro inconscio maturava dunque ira e desiderio di morte, che la vostra mente conscia non poteva accettare. Avete cercato di sublimare queste emozioni dandovi alla religione, cercando di assumere le vostre energie distruttive sotto l'egida di un fine più alto. Questo è il motivo per cui avete scelto Rufus: Rufus impersona il controllo più ferreo, è un'altra figura

paterna, è un uomo ossessionato da molte cose, ma non da voi. Quando avete avuto l’opportunità di vendicarvi di Dramocles, la razionalizzazione, questo sotterraneo servitore della malafede, vi ha permesso di travestire il vostro desiderio di vendetta con le motivazioni più dolci e più lodevoli.

- Oh, dottore - disse Drusilla - avete proprio ragione. Mi vergogno tanto…

- Non c’è nulla di cui vergognarsi. Si tratta di sentimenti comunissimi. Avete fatto un gran passo avanti nella comprensione di voi stessa, mia cara, e di questo dovete andare orgogliosa. E’ un trionfo che rafforza il vostro io! Una volta che questo antico complesso che per tanto tempo avete cercato di rimuovere avrà perso la sua influenza nociva, potrete finalmente rendervi conto del vero amore che nutrite per vostro padre.

- Dottor Eigenlicht, avete proprio ragione - disse Drusilla sorridendo tra le lacrime. - Mi sento come se mi fosse caduto di dosso un peso immane, se capite quello che voglio dire.

- Certo che capisco. Ma ricordatevi di non farvi trascinare troppo dall’entusiasmo. Dobbiamo lavorare ancora molto, noi due, se vogliamo consolidare la vostra posizione.

- Lo so - disse Drusilla.

- Vedo che è quasi ora. Vi va bene giovedì alla stessa ora?

- Oh - disse Drusilla - me lo stavo dimenticando. Siamo sull’orlo della guerra.

- Davvero? Vogliamo fare qualche associazione libera?

- No, dottore, è guerra per davvero! Devo parlare subito con mio padre e con Rufus. Spero di fare in tempo, prima che tutta la civiltà venga distrutta.

Il dottor Eigenlicht le rivolse il suo imperturbabile sorriso e disaccavallò le gambe nere, grosse e tozze. - Nel caso in cui la civiltà non venga distrutta - disse con calma - arrivederci a giovedì prossimo a questa stessa ora.

34.

- Max - disse Dramocles - guarda che non ho tempo per Tlaloc. Sta per iniziare la battaglia.

- Lo so, sire. Ecco perché sono venuto subito. Ho avuto informazioni stupefacenti, essenziali alla condotta della guerra. Tradimento, sire!

- Chi vuol tradire? I militari?

- Sì, mio signore.

- E chi, esattamente?

- E’ una cosa molto dolorosa - disse Max. - Questa signora mi ha dato la prova incontrovertibile che Rufus intende tradirvi nella battaglia che sta per scoppiare.

- Rufus, dici?

- Sì, sire.

- Vieni con me - disse Dramocles. Li condusse in un ufficio vuoto attiguo alla Sala di Guerra. L’ufficio era arredato con due grossi divani, alcune sedie pieghevoli di legno e una scrivania con alte pile di fotocopie polverose. Dramocles prese una tazza di cappuccino dal distributore a muro e si rivolse a Max.

- La prova di cui parli dovrà essere più che schiacciante se non vuoi che infilzi la tua testa su una picca non appena ne avrò trovata una in magazzino.

- Daglielo, ragazza - disse Max a Chemise.

Chemise aprì la borsetta e diede al Re un minuscolo registratore a cassetta che conteneva una cassetta Reprono ad ascolto singolo. La cassetta Reprono, un’antica invenzione terrestre, poteva registrare una volta sola e riprodurre pure una volta sola. Se si cercava di riutilizzare una cassetta Reprono si sentiva solo un sibilo inframmezzato da scariche e vecchie previsioni del tempo.

Dramocles mise in moto il registratore ed ascoltò la conversazione tra

Drusilla e Rufus nel casino di caccia su Anastragon. Mentre ascoltava, il suo volto mostrava stupore e meraviglia.

- Tradito! - disse infine. - Dalla mia amata figlia e dal mio migliore amico! - Barcollò, e sarebbe caduto se Max non l'avesse sorretto, aiutandolo a sedersi su una sedia di tela. Dietro lo schienale era scritto a pennarello: "Dramocles Rex. Qui sta il capo".

- O azioni imprevedibili degli dei spietati! Ora sì che per me sopraggiunge il Pianto dagli occhi rossi, poiché il mio migliore amico, che dico amico! di' piuttosto jena piena d'ogni falsità, perversa fonte d'ogni frode, follone…

- Credo si dica "fellone" - disse Max.

Un'improvvisa luce d'ira si accese negli occhi di Dramocles. Le guardie, che conoscevano quello sguardo, corsero avanti e afferrarono Max. Troppo tardi lo sciocco addetto alle pubbliche relazioni si rese conto che, nell'eccitazione del momento, si era reso colpevole di aver interrotto il soliloquio del protagonista nel momento culminante del dramma. La pena era la morte. Max fece per parlare, ma le parole gli fecero groppo nella gola. Cadde in ginocchio, protendendo le mani giunte.

- No, lasciatelo andare - ringhiò Dramocles alle guardie. - Posso riprendere il discorso un'altra volta, com'è mio diritto di re, di protagonista e di eroe tragico. Ora c'è molto lavoro da compiere. E così Rufus mi tradirà eseguendo ogni mio ordine al contrario? Datemi un telefono!

- Rufus! - gridò appena si stabilì il contatto. - Tutto bene?

- Benissimo, sire.

- Il nemico?

- Il nemico si avvicina sempre di più.

- Non devi ostacolarlo in alcun modo, Rufus. Fai indietreggiare le navi e lasciali passare.

- Ma perché, sire? Che ne sarà di Glorm? La vostra flotta da sola non basterà a respingere i fanatici guerrieri di Haldemar con l'appoggio dei fanti di John.

- Ho in serbo qualche stratagemma, non temere.

- Allora li farai fuori, eh, vecchio mio?

- Sì, me li mangerò con le ossa e tutto - disse Dramocles digrignando i denti.

- Che piano hai in mente, puoi dirmelo?

- Non al telefono. Fidati di me, vecchio amico. Al momento opportuno avrai anche tu la tua parte.

- Va benedisse Rufus. - Farò come vuoi.

Dramocles mise giù il telefono. - Ecco fatto. Poiché gli ho detto di lasciar passare il nemico, l'unico modo in cui può tradirmi è di non lasciarli passare. E io avrò il tempo necessario per schierare le mie navi, preparare un contrattacco…

- Dramocles - disse Chemise.

- Che c'è, ragazza?

- Puoi fare di meglio.

- E cioè?

- Fare la pace! A qualsiasi condizione, ma fa' la pace!

- Le cose sono andate ormai troppo in là - disse Dramocles. Inoltre, questo è il mio destino.

- Ma è proprio questo il punto! - gridò Chemise. - Questo non è il tuo destino! E' il destino di un altro! Ti hanno manipolato, Dramocles, ti hanno ingannato! tu credi di comandare, ma è un altro che indirettamente comanda te, costringendoti ad andar contro i tuoi desideri più veri per soddisfare i suoi!

- E chi sarebbe questo personaggio?

- Tlaloc.

Dramocles la guardò fisso negli innocenti occhi azzurri. - Mia cara - le disse con dolcezza - non ho tempo per parlare di complotti. Non esiste nessun Tlaloc. L'ha inventato Max.

Lei scosse la testa con forza.

- Così credeva Max una volta, ma ora è di un'altra opinione. E' stato Tlaloc

in persona a suggerirgli questo nome, proiettandolo per telepatia astrale dal pianeta dove vive.

- Ma questa è pura pazzia! Che cosa diavolo vai dicendo? Di che pianeta stai parlando?

- Della Terra, mio signore.

- La Terra è un mucchio di macerie.

- Non la Terra che intendo io - disse Chemise. - Esistono innumerevoli Terre, ciascuna con i suoi strati di realtà. Normalmente è impossibile passare da uno strato di realtà all'altro. Ma in questo caso esiste una singolarità che permette il collegamento tra Glorm e questa Terra. I due mondi sono collegati mediante un cunicolo scavato nella schiuma cosmica.

- Io queste cose non le capisco - disse Dramocles. - Che bisogno c'è di tutte queste complicazioni? E tu, come fai a essere a conoscenza di tutte queste cose, comunque?

- Perché, o Re, io vengo da quella Terra. Potrei dartene prova, ma ci vorrebbe tempo. Ti prego di credermi sulla parola. Tlaloc esiste, ed è uno stregone dagli immensi poteri. Glorm gli serve e ti fa ballare alla sua musica per i suoi fini.

Dramocles guardò il monitor più vicino. C'era una confusione di punti e di linee colorate inestricabile.

Le flotte spaziali stavano manovrando, e non si capiva bene cosa stesse succedendo nello spazio attorno a Druth.

- Va benedisse Dramocles. - Chi sei tu? Cosa diavolo sta succedendo?

35.

Chemise raccontò tutto a Dramocles: era nata sulla Terra, e più esattamente a Plainfield, New Jersey, ventisei anni prima. Il suo vero nome era Myra Gritzler. Del tutto normale sotto tutti i punti di vista, Myra ebbe la sfortuna di arrivare a pesare 113 chili all'età di sedici anni. La causa di ciò era in qualche oscuro difetto della pituitaria che i medici terrestri non sapevano come curare ma che dieci anni dopo guarì spontaneamente e improvvisamente quando Myra percorse il cunicolo cosmico tra la Terra e Glorm. Ma questo allora lei non poteva saperlo. A sedici anni era una ragazza grassa e sola, intellettualmente molto superiore ai suoi compagni che però la deridevano e non la invitavano mal ai pigiama party.

La sua vita fu molto triste fino al giorno in cui conobbe Ron Bugleat. Ron aveva diciassette anni, era alto e ossuto, con i capelli rossi e una simpatica aria campagnola. Era presidente del computer club della sua scuola. Era stato Ospite d'Onore tra i Lettori a Pyongcon, dove si era tenuta la prima convention fantascientifica della Corea del Nord. Pubblicava anche una rivista sua, la cui testata era "Azione a distanza: Rivista Dedicata allo Studio delle Forze Non-Evidenti Che Ci Plasmano". Insomma, Ron era un sostenitore convinto della teoria della cospirazione. Ron era convinto che gran parte della storia dell'umanità fosse stata determinata da forze segrete e influssi nascosti che gli storici "ufficiali" ignoravano. Molta gente in America credeva allora a cose del genere, ma per Ron non era affatto così. Egli giudicava la maggior parte di costoro creduloni e intellettualmente ingenui. Essi erano pronti a credere all'Atlantide e a Lemuria, a mondi contenuti in vastissime caverne sotterranee, agli ometti verdi provenienti da Marte e a qualsiasi cosa si raccontasse loro con un minimo di verosimiglianza. Questa gente era facilmente manipolabile da un intelletto superiore, ed era anche facile nascondere le prove della manipolazione a tutti tranne che agli intelletti veramente acuti. Niente di meglio, per nascondere una vera cospirazione, di una cospirazione falsa.

Ron era convinto che intelligenze superiori avessero di quando in quando manipolato la storia umana fin dagli inizi della storia scritta. Pensava che

questo stesse avvenendo anche allora. E riteneva di sapere chi lo stesse facendo.

Tutte le tracce che Ron aveva seguito negli ultimi anni portavano a un’unica organizzazione: una grande società commerciale chiamata Tlaloc Inc.

Myra partecipò alle indagini di Ron. Insieme scoprirono prove sempre più numerose dell’influenza che la Tlaloc esercitava nelle alte sfere. Cominciò ad emergere un quadro: una grande società commerciale segreta che aumentava incessantemente il suo potere grazie alla corruzione e alla dominazione psichica. La Tlaloc Inc. influiva sulla gente in qualche modo misterioso, e nello stesso modo si procurava sostenitori. Coloro che lavoravano per la Tlaloc sembravano stretti da un legame particolare. Intelligenti e arroganti, non rispettavano nessuno all’infuori del loro capo, il misterioso ed elusivo Tlaloc.

Continuando le indagini, Ron e Myra scoprirono altre influenze occulte all’opera. Intervistarono un funzionario della Tlaloc recentemente assunto e questi fece loro addirittura capire che l’auspicata riunione tra scienza e magia sarebbe avvenuta tra breve, e che Tlaloc tra non molto si sarebbe posto a capo di un nuovo ordine mistico mondiale. Nel colloquio successivo, il funzionario negò di aver mai detto una cosa del genere e minacciò di denunciarli entrambi per calunnia.

Non molto tempo dopo apparve chiaro che la Tlaloc sapeva dell’attività di Myra e Ron, e che non l’approvava affatto. La polizia locale cominciò a perseguitarli. Ritirarono senza motivo la licenza che Ron aveva di vendere cioccolatini per le strade. Myra ricevette un avviso di reato: aveva venduto lavori in corda intrecciata senza la prevista documentazione che comprovava che la corda stessa era fabbricata in USA. Poi cominciarono le telefonate oscene e, infine, scoperte minacce.

La situazione si stava facendo disperata quando andò a trovarli un signore sulla sessantina dall’aria mite, provvisto di una protesi acustica e di un abito a righine. Disse di chiamarsi Jaspar Cole, di Eureka, California, ormai in pensione dopo una vita dedicata alla produzione di organi artificiali. Cole e alcuni suoi amici sapevano del crescente potere della Tlaloc, Inc., e ne erano molto preoccupati; ma non sapevano bene come muoversi fin quando non

ebbero letto un articolo su Ron e Myra. Jaspar Cole era venuto per offrir loro finanziamenti affinché proseguissero la loro lotta per rivelare al mondo la vera identità di Tlaloc e i veri scopi della sua organizzazione.

Quando le minacce e le persecuzioni diventarono insopportabili, Myra e Ron entrarono nella clandestinità. In quell'occasione Myra cambiò nome, assumendo quello di Chemise. Tenendo d'occhio un magazzino abbandonato a Wichita, Kansas, ottennero le prove conclusive del colpo più grosso di Tlaloc: risultò infatti che aveva pagato un'enorme somma alla mafia per accaparrarsene i servizi in esclusiva per la durata di dieci anni.

Nonostante il parere contrario di lei, Ron portò tutte le prove al locale quartier generale della CIA. Lo ringraziarono con bel garbo e gli dissero che si sarebbero fatti vivi loro. Due giorni dopo Ron era morto. L'unico indizio sospetto era una sfumatura verde sulle unghie, che ufficialmente venne definita "un'anomalia idiopatica". Ma Chemise sapeva, dalle sue ricerche, che il veleno più recentemente impiegato dalla CIA, il KLAKA-5, provocava un'analoga decolorazione.

Chemise era ormai sola, ma trovò appoggio e aiuto presso gli appassionati di fantascienza di tutto il paese. Anche gli occultisti la aiutarono ricorrendo alla magia bianca. Continuando le sue ricerche, un bel giorno scoprì che le stavano crescendo alcuni poteri psichici, forse a causa del suo prolungato interesse per Tlaloc. Questa ipotesi fu confermata quando incontrò Tlaloc in persona.

A Waco, nel Texas, Chemise stava cercando di verificare una voce a proposito di un covo di adoratori di Tlaloc. Si trovava nella sua stanza in un motel quando squillò il telefono. Era Tlaloc in persona. Visto che lei s'interessava tanto alla sua persona, disse una voce, proponeva un incontro. Una macchina sarebbe venuta a prenderla di lì a poco.

Per alcuni minuti Chemise fu in preda al panico più assoluto. Era certa che al telefono vi fosse davvero Tlaloc: aveva percepito nella sua voce una forza straordinaria, nonché una sensazione di male assoluto. Era Tlaloc, dunque. Ma non era certo necessario che la convocasse ad un incontro segreto se aveva intenzione di ucciderla. Tlaloc era così potente che avrebbe potuto eliminarla quando avesse voluto. Dunque l'incontro aveva qualche altro

scopo, e Chemise era curiosa.

La limousine prese per la State Highway 61, superò Popeye’s Fried Chicken, Wendy’s Hamburgers, Fat Boy’s Pork Barbecue, Hotdog Heaven e la bottega di un armaiolo; superò anche una stazione di servizio della Exxon, la rivendita di macchine usate del Sorridente Jim e giunse infine al Motel Alamo, alla periferia della città. L’autista le disse di andare nella stanza 231, Chemise bussò, e qualcuno da dentro le disse “avanti”. Nella stanza fiocamente illuminata un uomo calvo, coi baffi, l’aspettava seduto in poltrona. Assomigliava all’Imperatore Ming, l’arcinemico di Flash Gordon. Seppe che era lui prima ancora che aprisse bocca.

- Io sono Tlaloc - disse l’uomo. - E tu sei Myra Gritzler, detta anche Chemise, mia nemica giurata.

- Detto così, sembra proprio ridicolo - disse Chemise.

Tlaloc sorrise. - Effettivamente esiste un’enorme disparità tra i miei poteri e i tuoi. Ma tu hai un buon potenziale, mia cara. E un buon nemico non va disprezzato. Inoltre, un bravo stregone sa impiegare ogni cosa.

- Allora sei davvero uno stregone? - chiese Chemise.

- Sì, come tu hai immaginato. Mi dedico a quella che tu chiami magia nera, che piego agli scopi miei e dei miei seguaci senza inchinarmi a quell’astrazione illusoria che gli uomini chiamano Dio. Io, detto senza vanteria, sono un grande mago. Sono più bravo di Paracelso e di Alberto Magno, più grande di Raimondo Lullo o del famoso Cagliostro, più bravo anche del famigerato conte di Saint-Germain.

Chemise gli credette. Tlaloc era potente, maligno, e suo nemico. Ma al tempo stesso non si sentiva minacciata. Sapeva che voleva solo parlare e farsi ammirare, e che per il momento non correva pericoli.

- Devo riconoscere - continuò Tlaloc - che in questo secolo è facile fare il mago. Oggi l’utile ha sostituito la religione, e il cieco culto della scienza ha cancellato anche l’ultima traccia di buonsenso. Qualche centinaio di anni fa la Chiesa mi avrebbe fatto bruciare sul rogo. Oggi, al posto dell’Inquisizione abbiamo la CIA e l’F.B.I. Molti degli uomini che ne fanno parte sono in vendita, come quasi tutto ciò che vi è in questo paese così ammirevolmente

pragmatico. La scienza del ventesimo secolo mi conferisce un potere più grande di quanto nessuno dei miei predecessori neppure immaginava. Non solo la scienza, a differenza dell'alchimia, funziona; ma costituisce anche un potente sistema di simboli che è già di per sé fonte di grandi energie.

Chemise ascoltava non osando quasi respirare. Da quell'uomo emanava un'ambizione maligna inequivocabile e inquietante. Sedevano l'uno di fronte all'altra sul bordo dei due letti gemelli; un unico lume proiettava le loro ombre sul muro.

- Dato che tu sei mia nemica - disse Tlaloc - t'interesserà conoscere i miei piani per meglio combattermi. In poche parole, ho intenzione di assumere il controllo politico prima dell'America, e a questo obiettivo sono ormai vicinissimo. I miei agenti in Cina e in Unione Sovietica sono ormai pronti a prendere il potere per mio conto. Non vi sarà nulla di così rozzo come un colpo di stato, naturalmente; mi basta il potere di fatto, e il controllo di tutto il pianeta.

- E' incredibile - disse Chemise.

- Oh, questo è solo l'inizio - disse Tlaloc. - Si tratta più di un mezzo che di un fine. Il controllo di tutta la Terra è solo lo strumento per conseguire ciò che realmente voglio.

- Non capisco - disse Chemise. - Se puoi dominare tutta la Terra, cos'altro vuoi ancora?

- Tu non ti rendi conto della vastità dei miei piani. Questa Terra non è molto importante nello schema cosmico delle cose, malgrado l'opinione contraria dei suoi abitanti. E' semplicemente un pianeta in un universo: un solo strato di realtà. Ci sono molti strati di realtà, Chemise, molti universi, molte Terre. Nella totalità degli universi, nell'onniverso, ogni possibilità a ogni livello, subatomico, molecolare o psichico, genera i suoi propri mondi possibili, il suo universo, il suo specifico strato di realtà. Essere consapevoli della natura infinitamente stratificata della realtà significa conoscere la verità. Passare da uno strato di realtà all'altro, è questo il viaggio supremo che dà il potere, e che conferisce la massima ricompensa.

- Di che ricompensa si tratta?

Tlaloc eluse la domanda. - Voglio presentarti il mio progetto in termini pratici. In un altro strato di realtà esiste un pianeta chiamato Glorm cui si può accedere, se vogliamo impiegare la terminologia moderna, attraverso un cunicolo scavato nella schiuma cosmica. Controllare questo passaggio tra la Terra e Glorm significa avere in mano le due estremità di un continuum estremamente potente. A questo scopo devo conquistare non solo la Terra, ma anche Glorm.

- Ma perché? - chiese Chemise. - Cosa ne ricaverai, poi?

- Vedo che vai al cuore delle cose. Questo accade perché sei una strega. Lo sapevi, figliola?

- Lo sospettavo - disse Chemise.

- Tu sei una strega, e dunque conosci la risposta quanto me. Dimmi, secondo te, a che serve la magia?

- Per avere il potere - rispose Chemise dopo aver riflettuto un attimo.

- Giusto. E a cosa serve il potere?

Lei pensò per qualche istante, e poi disse: - Mi vengono in mente molte risposte, ma nessuna mi sembra giusta. Non lo so.

- Comunque, piccola strega, tu sai molte cose per essere così giovane. Vedrai che troverai la risposta. Quando saprai a cosa serve il potere, saprai anche perché voglio Glorm.

- D'accordo - disse Chemise. - Ma perché mi dici tutto questo? Che intenzioni hai?

- Voglio aiutarti - disse Tlaloc.

- Ma questo è assurdo.

- Tu sei mia nemica, per così dire incaricata dall'universo, o da quella legge di perpetua lotta che caratterizza la vita, secondo cui ogni protagonista deve avere un antagonista. Io non posso operare nel vuoto, Chemise. Devo avere il mio avversario. E sono molto contento che il mio avversario sia tu, e non qualcun altro.

- Questo lo posso capire - disse Chemise. - Come nemica non sono molto

formidabile, vero?

- No - disse Tlaloc sorridendo. - Non direi proprio.

- Quindi, se tu mi uccidessi, l'universo potrebbe opporti un avversario molto più in gamba, non è così?

- Esattamente. Mi spiace solo che i miei seguaci abbiano ucciso in un eccesso di zelo quel povero piccolo Ron. Se voi due continuavate a lavorare insieme, la mia vittoria era certissima. Ora come ora, è solo certa.

- Mi fai schifo - disse Chemise.

- Be', anche tu non sei un gran che - disse Tlaloc. - Ma vedrai che viaggiare tra i diversi strati di realtà ti farà dimagrire. Devi andare su Glorm, capisci. E' l'unica speranza che ti rimane di battermi.

- E come dovrei fare?

- Ti ci manderò io. Io sono sempre felice di fare un piacere a un nemico. Ma a patto che tu ci voglia andare.

- Sì, lo voglio! - disse Chemise.

Il viaggio tra la Terra e Glorm verrà descritto in seguito. Per ora basti dire che, dopo alcune istruzioni e certi preparativi, Chemise si ritrovò nel castello di Drusilla a Ystrad.

Per poter esercitare una certa influenza su questo mondo cercò per prima cosa di sposare Vitello. Il tentativo era andato a vuoto e Chuch l'aveva fatta sparire, inviandola in un limbo da dove era uscita ricorrendo ancora una volta all'aiuto di Tlaloc. Il passaggio da una realtà all'altra aveva trasformato la ragazza obesa in una donna bellissima. Ormai chiaroveggente, Chemise aveva esplorato la rete delle interrelazioni e aveva percepito in Drusilla qualcosa di strano.

L'aveva così seguita fino a Anastragon, dove aveva registrato la sua conversazione con Rufus…

36.

I tecnici migliori di Dramocles si erano radunati attorno agli schermi T.V. per cercare di interpretare le mutevoli configurazioni di punti colorati, linee luminose e notazioni cabalistiche che rappresentavano i movimenti di tre flotte: quelle di Druth, Crimsole e Vanir.

Dramocles si avvicinò, e Max e Chemise lo seguirono. Dramocles non era capace di comprendere il significato di quanto vedeva sugli schermi, e doveva dipendere da tecnici esperti.

Infine, il Capo delle Operazioni fece un'ultima annotazione sul suo taccuino e si avvicinò al Re.

- Il rapporto preliminare, sire.

- Sentiamo.

- I Settori 3 A e 6 B riferiscono di un movimento a sessantasette gradi lungo l'asse 3 J, e…

- Usa il linguaggio normale, accidenti.

- Be', il nemico sta dirigendo su Glorm, per ora lentamente ma con accelerazione crescente.

- E la flotta di Rufus?

- Si sta ritirando, sire.

- Ha lasciato passare il nemico?

- Secondo i vostri ordini, sire.

Dramocles scosse la testa. - Non ci si può fidare nemmeno degli amici più stretti. Perché Rufus non mi ha tradito come doveva? Chemise, sei sicura di avere sentito quello che mi hai riferito?

- Sicurissima, mio signore.

- E allora come lo spieghi?

In quel momento il computer di Dramocles, che stava ad origliare nascosto in un angolo buio, si fece avanti reggendo una grossa scatola di metallo sotto un braccio sottile. Depose con attenzione la scatola e disse: - Forse questo spiegherà ogni cosa - e tolse un telegramma da sotto il mantello.

- Tu e i tuoi dannati messaggi! - disse Dramocles. Aperse il telegramma e lo lesse.

Era di Drusilla, e diceva: PAPA' VIRGOLA NON HO POTUTO METTERMI IN CONTATTO CON TE VIRGOLA DUNQUE HO INVIATO QUESTO MESSAGGIO AL TUO COMPUTER PERCHE' TE LO FACESSE

AVERE PUNTO OH VIRGOLA PAPA' VIRGOLA E' CON LA MASSIMA VERGOGNA CHE CONFESSO Dl AVER CONVINTO RUFUS A TRADIRTI A VANTAGGIO DEL BENE COMUNE PUNTO IL MIO ANALISTA MI HA AIUTATO A CAPIRE CHE SI TRATTAVA SOLO DI UNA DEFORMAZIONE REATTIVA PUNTO MI SPIACE MOLTO PUNTO FARO' TUTTO QUELLO CHE POSSO PER RIMEDIARE A CIO' CHE HO FATTO PUNTO BUONA FORTUNA CON LA GUERRA E TI PREGO PERDONA LA TUA AMATA FIGLIA IN LACRIME DRUSILLA PUNTO FINE MESSAGGIO

- Questo conferma la tua versione, Chemise - disse Dramocles.- Però, malgrado tutto Rufus ha obbedito al mio ordine e non ha fatto il contrario, come ha assicurato a Drusilla. E' chiaro cos'è successo. All'ultimo momento il mio vecchio amico non se l'è sentita di tradirmi. Solo i miei sospetti mi hanno portato in questa brutta situazione. Grazie a Dio faccio ancora in tempo a mandargli un altro ordine. Rufus deve fermarli.

Muovendosi rapidamente per la sua mole, Dramocles prese il telefono d'emergenza.

37.

Un piccolo cutter spaziale arrivò velocissimo verso le difese esterne di Druth, decelerando solo un attimo prima che i satelliti perimetrali aprissero il fuoco. Drusilla disse chi era e le permisero di passare. Dicendo che si trattava di cosa estremamente urgente corse per i corridoi della Fortezza di Druth fino alla Sala Operativa di Rufus.

- Mia cara - disse Rufus, - non è il momento più opportuno per…

- Ascolta, Rufus! Tutto quello che ti ho detto sull'opportunità di tradire Dramocles… era sbagliato, sbagliato! Dovevo essere impazzita! Oh, Rufus, ho rovinato tutto!

- Per niente, amor mio - disse Rufus. - Lo sapevo che non eri del tutto in te quando mi hai chiesto di tradire tuo padre. E allora, malgrado la promessa che ti ho fatto, non ho disobbedito a Dramocles e ho seguito invece i suoi ordini alla lettera. Lo sapevo che ci avresti ripensato, amor mio.

- Cosa ti ha detto di fare?

- Mi ha ordinato di lasciar passare il nemico senza fare resistenza. Un ordine assolutamente non ortodosso! Solo un genio militare avrebbe tentato una mossa così azzardata.

- Ma, mio caro, questo è molto strano.

- Così è fatto Dramocles. Un vero genio! Evidentemente ha qualche asso nella manica.

- Forse… Ma c'è anche un'altra possibilità.

In quel momento squillò il telefono. Un addetto rispose. - E' Dramocles, signore, per voi.

Rufus prese il telefono, ascoltò attentamente e disse: - Sì, sire…

State tranquillo, è già cosa fatta… Come? Cosa avete detto? - Abbassò più volte la forcella e infine mise giù il telefono. - C'era un' interferenza. Le

macchie solari, immagino. Non si capiva niente, alla fine. Ma il senso generale è chiaro. - Rivolgendosi al Capo delle Operazioni ordinò: - Stare pronti per altri ordini.

- Un momento - disse Drusilla.

- Sì?

- C’è ancora una cosa che devo dirti. Prima di venire qui ho mandato un telegramma a mio padre spiegandogli cosa avevo fatto.

- Ah sì? E di me cosa hai detto? - chiese Rufus.

- Ho detto che ti avevo convinto a tradirlo. Così credevo, quando l’ho mandato.

- Dannazione! - disse Rufus. - Accidenti, è tutta colpa mia. In primo luogo non avrei dovuto ingannarti. L’inganno, anche se per una buona causa, ha sempre un esito negativo. Comunque, sistemeremo tutto poi. Nel frattempo, ho i miei ordini da eseguire.

- No - disse Drusilla. - Di qualunque ordine si tratti, non devi eseguirlo.

- Dru, senti, non ho tempo per…

- Ma non capisci ! Ricevendo il mio telegramma, Dramocles sarà convinto che tu sei un traditore. Quindi, gli ordini che ti ha appena dato sono il contrario di quello che lui vuole tu faccia in realtà!

- Il contrario? Ma è mai possibile?

- Invece è possibilissimo, amor mio.

Rufus cercò di telefonare a Dramocles per chiarire la situazione, ma la linea era troppo disturbata a causa delle macchie solari e delle emissioni di disturbo che provenivano dalle navi del conte John, e non riuscì ad avere la comunicazione. Rufus ordinò a un tecnico di continuare a chiamare, e si rivolse di nuovo a Drusilla.

- Sei sicura che lui mi crede un traditore? Io, che sono il suo miglior amico? Non è per caso un altro dei tuoi piani per abbattere Dramocles?

- No, lo giuro! - disse Drusilla.

Rufus ci pensò su. Dramocles era stato conciso ed esplicito. Fermali! - aveva detto. Ma cosa intendeva, in realt▪ Rufus camminava su e gi▪mentre i secondi preziosi passavano. Infine si decise.si

- Sebbene mi si creda un traditore - disse, - dimostrerò la mia fedeltà agli occhi del mondo obbedendo alle vere intenzioni del mio signore.

Si rivolse al Capo delle Operazioni. - Che le nostre navi continuino a ritirarsi. Lasciamo passare il nemico. Dramocles lo vuole!

38.

Ben presto Dramocles capì che la flotta di Rufus non faceva nulla per ostacolare il nemico, e anzi continuava a ritirarsi mentre le flotte di John e Haldemar continuavano a procedere verso Glorm.

Dramocles porse a Chemise il telegramma di Drusilla. Lei lo lesse e pensò per qualche secondo. Poi chiese: - Dove si trova in questo momento vostra figlia Drusilla?

- A casa sua, immagino - disse Dramocles. Si fece mettere in contatto con Ystrad. Rispose un servo, che gli disse che la sacerdotessa era partita qualche ora prima per Druth.

- Perché mai sarà andata su Druth, adesso? - si chiese Dramocles.

- C'è una sola ragione possibile - disse Chemise. - E' andata da Rufus e gli ha detto tutto. Rufus, pensando che voi lo riteniate un traditore, sta fedelmente obbedendo a quelle che crede siano le vostre vere intenzioni facendo il contrario di quanto gli avete ordinato.

- E' una situazione un po' troppo complicata per Rufus, ma ammettiamo pure che tu abbia ragione. Che pasticcio! Forse siamo ancora in tempo a rimettere a posto ogni cosa. Un altro ordine ancora dovrebbe bastare a far intervenire la flotta di Druth.

Dramocles tese la mano verso il telefono, ma prima che facesse in tempo a fare il numero una splendente luce rossa apparve in mezzo alla Sala di Guerra. Pulsava con forza, e da essa proveniva l'incongruo suono di campanelle che tintinnavano. Apparvero fasci di luce rossa e gialla, corruschi come una pagina di retorica medievale, e poi si udirono trombe e timpani e un attimo dopo anche il basso rullare di tamburi.

La luce rossa svanì, e apparve un uomo. Era alto e robusto, e indossava un lungo mantello iridescente dall'alto colletto. Sotto di esso vestiva una semplice tuta da ginnastica a un pezzo, di nailon rosso. Appena un po' oltre la mezza età, era calvo e aveva baffi sottili e spioventi che lo facevano

assomigliare all’imperatore Ming di Flash Gordon.

Tutti rimasero per un attimo immobili per lo stupore, tutti tranne il computer, il quale fingeva soltanto per certi suoi scopi. Infine Dramocles ritrovò la parola e disse: - Padre! Sei davvero tu?

- Naturalmente - disse Otho. - Che sorpresa, eh, ragazzo?

Chemise tirò freneticamente Dramocles per la manica. - Dite che è vostro padre? Impossibile! Io lo conosco. E’ Tlaloc!

- Io non capisco - disse Dramocles. - E poi questa situazione non mi piace affatto. Papà, tu dovresti essere morto. Evidentemente ci sono molte cose da chiarire. Prima di tutto, però, devo fare una telefonata importante.

- So che vuoi telefonare a Rufus - disse Otho, - e ti chiedo di aspettare un momento. Ho qualcosa da dirti, una cosa che devi sapere subito.

Dramocles aveva l’aria scettica. - Be’, sbrighiamoci. Ho una guerra interplanetaria che può scoppiare da un momento all’altro.

Otho prese una sedia e sedette. Accavallò le gambe, aprì una lampo della tuta e trasse dalla tasca un sigaro. Lo accese e disse: - Immagino che tu ti chieda cosa sto facendo qui mentre dovrei essere morto nell’esplosione che trent’anni fa ha distrutto il mio laboratorio su Gliese. Ecco cosa è successo…

Intuendo ciò che sarebbe avvenuto, tutti nella Sala di Guerra si prepararono a una lunga e inevitabile interpolazione.

39.

Otho era divenuto Re di Glorm subito dopo la repressione della Declensione Suessiana, un’eresia che, per quanto oggi possa sembrare assurda, aveva minacciato allora di far sprofondare tutto Glorm nella guerra religiosa e civile. Sebbene qui non si intenda studiare la storia civile o religiosa, né tanto meno tracciare la storia di Glorm dalle origini, è necessario riassumere sommariamente un quadro dei tempi e della vita di Otho a vantaggio di quei lettori che non sono di Glorm.

Glorm nacque e prese forma un po’ come tutti gli altri pianeti, in un certo qual modo. Nato dal sole, il pianeta gradualmente si raffreddò e assunse caratteri stabili. Aveva un’atmosfera ricca di ossigeno e anche oceani e laghi adatti alla vita protoplasmica. La prima scintilla di luce apparve misteriosamente, o fu forse portata da qualche altro pianeta: l’origine della vita rimane comunque un mistero. La natura si mise allora in movimento, e come al solito le forme di vita più semplici divennero via via più complesse: i licheni diventarono abetaie e prati fioriti, e quindi ci fu l’età dei rettili, i pesci strisciarono sulla terra diventando mammiferi, e poi ci fu la comparsa dell’uomo, la tecnologia primitiva, l’alba della filosofia, la nascita della scienza e tutta quanta la solita storia. Fino a questo punto, la storia di Glorm non ha nulla di eccezionale.

Glorm, Crimsole e Druth avevano però un aspetto molto particolare. Su questi pianeti esistevano grandi tumuli artificiali, alcuni dei quali lunghi miglia e miglia, che s’incontravano un po’ dappertutto sui continenti. Queste letamaie - così venivano volgarmente chiamati - esistevano fin dai tempi preistorici, e la loro origine era sconosciuta. I primi popoli di Glorm li veneravano, ritenendoli opera degli dèi. Altri popoli di età leggermente posteriori avevano cercato di vedere cosa ci fosse sepolto sotto, ma i loro tentativi erano stati resi vani dagli spessi muraglioni di cemento armato rinforzati d’acciaio che ricoprivano ogni letamaia sotto un metro di terra.

Si riuscì ad aprire il primo tumulo solo ai tempi di Horu il Fonditore. Horu era un tecnico dell’Età del Bronzo che imparò a fare l’acciaio seguendo certi accorgimenti che uno spirito di nome Bessemer gli aveva mostrato in sogno.

Il Processo di Horu, come poi venne chiamato, consentì ai Glormiani di fabbricarsi utensili d'acciaio con cui rompere i muraglioni di cemento.

Dentro i tumuli c'erano moltissime macchine ancora funzionanti malgrado fossero trascorsi secoli incalcolabili. Alcuni contenevano astronavi, e questa scoperta aprì ai Glormiani l'Età dello Spazio prima che qualcuno inventasse la meccanica quantistica.

Il tumulo più importante si rivelò essere la Letamaia Lunga di Glorm, alle prime propaggini delle Alpi Sardapiane. Il tumulo, lungo quaranta miglia e largo cinque, conteneva esclusivamente astronavi parcheggiate a ridosso l'una dall'altra e separate esclusivamente da uno strano materiale bianco che in seguito venne chiamato Polistirolo. C'erano almeno quindicimila astronavi ancora utilizzabili, e molte altre vennero saccheggiate e distrutte dai cacciatori di souvenir. Le astronavi erano piccole, facili da usarsi, armate di laser e alimentate da unità d'energia sigillate. Si trattava di prodotti della Vecchia Terra. Nessuno sapeva perché mai fossero state concentrate su Glorm, Crimsole e Druth. Si pensava che c'entrassero in qualche modo con il tentativo compiuto dai Terrestri di abbandonare il loro pianeta ormai condannato al disastro ecologico provocato dalla misteriosa catastrofe dell'aerosol. Glorm e gli altri pianeti entrarono quindi nell'Età del Volo Spaziale, che ben presto si trasformò nell'Età della Guerra Spaziale.

Fu in quel periodo che i Vanir abbandonarono le loro sedi nel centro della galassia salendo sulle loro navi spaziali a fasciame sovrapposto, entrando così nella storia e complicandola ulteriormente.

Ma non tratteremo qui delle varie guerre, alleanze, trattati e battaglie che allora si svolsero.

Il primo governo mondiale lo si ebbe, su Glorm, con il regno di llk lo Spergiuro, così detto dal fatto che era pronto a promettere qualsiasi cosa pur di raggiungere i suoi scopi. L'unificazione planetaria permise di realizzare un altro sogno: il controllo centrale di tutti i pianeti locali, e cioè il Governo Universale, come si disse con una certa pomposità. Ma l'Impero Glormiano decadde rapidamente e il padre di Otho, Deel l'Insondabile, ne annunciò ufficialmente la fine proponendo invece la repubblica dei re. Otho continuò la linea politica paterna e, alla fine del suo regno, la pace regnava finalmente tra

i pianeti.

Otho era uomo di grande intelligenza, di volontà ferrea e di sterminate ambizioni. Essendogli preclusa la guerra, lo sport dei re, e per sua propria decisione, cercò qualcos'altro da fare: qualcosa di audace e di difficile che potesse essere degno della sua attenzione, che talvolta s'indeboliva. Provò con gli scacchi, la pesca alla trota, la pittura, le gite in bicicletta, eccellendo in ciascun campo, e infine si dedicò alle scienze occulte.

Tra le scienze occulte vi era, ai tempi di Otho, anche la scienza vera e propria che ai Glormiani appariva incomprensibile perché la loro tecnologia era stata interamente ereditata da altri. Essi facevano funzionare le macchine senza capire come e perché funzionavano, né sapevano ripararle quando si guastavano. Otho si accostò alla questione con mente aperta. Aveva l'impressione che scienza e magia fossero entrambe reali, coesistendo insieme e per molti versi compenetrandosi l'una con l'altra. Malgrado questa acuta ipotesi, le sue non sarebbero state altro che teorie se non gli fosse capitato di comprare, con un colpo di fortuna, un sofisticato computer terrestre e un esperto tecnico robot, il dottor Fish. In cambio di queste due macchine semisenzienti, Otho diede a Re Sven, il padre di Haldemar, tanti maiali quanti ne potevano entrare su mille astronavi. I grandi arrosti di porco all'aria aperta che seguirono rimangono uno dei momenti salienti della storia dei Vanir.

Il computer era quasi un essere vivente. Non aveva funzioni corporee, se si esclude talune inesplicabili scariche elettriche. Ai suoi tempi aveva conosciuto, sulla Terra, Isaac Newton. Quando si erano conosciuti, nel 1718, Newton era già il massimo scienziato d'Inghilterra. Era un uomo tranquillo, senza ambizioni, soddisfatto degli onori che le sue scoperte gli avevano procurato: egli quindi decise di non divulgare le altre sue scoperte cui era giunto nel campo della magia alla gente superstiziosa tra cui viveva. Il mondo non era ancora pronto per quelle rivelazioni, né lo sarebbe stato finché l'umanità non avesse raggiunto un superiore livello morale e scientifico. Newton tenne dunque per sé quanto aveva scoperto nel campo delle scienze occulte, permettendosi solo qualche accenno nei molti volumi di scritti esoterici, scrivendo i quali trascorse gli ultimi anni della sua vita. Ma non trovò nessun impedimento a discuterne con un bizzarro e intentissimo esule

lettone che si guadagnava da vivere molando le lenti per Leeuwenhoek ed altri. Quindi, il computer fu in grado di comunicare a Otho le grandi scoperte magiche di Newton, sebbene dal canto suo professasse un profondo scetticismo. Al computer interessavano gli uomini, che trovava più affascinanti e meno prevedibili delle particelle subatomiche, le cui proprietà e i cui comportamenti aveva in precedenza studiato. Quando gli si chiedeva di spiegare certe sue illogicità, certe incoerenze, e anche certe sue contraddizioni belle e buone, il computer rispondeva che si provava a essere uomo. La storia del computer - il racconto cioè di chi l'aveva costruito, come mai si fosse trovato nella Londra settecentesca, come avesse fatto a finire tra il bottino dei Vanir - esula da quanto stiamo narrando.

Sotto la guida del computer, e al riparo della curiosità del popolino, Otho apprese molte cose bizzarre e misteriose. Si dedicò completamente all'occultismo, mostrando un incredibile talento naturale. Spesso il computer gli diceva che mai aveva conosciuto un mago tanto bravo, migliore di Alberto Magno e di Paracelso, superiore perfino a Raimondo Lullo, il sapiente maiorchino. L'unico che potesse stargli a paragone, diceva il computer, era un certo Terrestre chiamato dottor Faustus, un mago molto capace che aveva fatto una brutta fine e la cui storia era stata tramandata in molte confuse versioni.

I veri maghi sono gente molto pratica e con la testa estremamente dura. Sono speculatori spirituali che cercano di metter le mani su un po' della merce più preziosa di tutte, e cioè l'immortalità. La vita è requisito fondamentale per tutte le imprese, e la ricerca della vita l'occupazione più fondamentale di tutte. Il mago, il veggente, lo sciamano o il mistico ricercano l'eterna giovinezza che proviene dal viaggio astrale: dopo aver acquisito una grande dimestichezza con gli stati di trance, questi acquista la capacità di separare la mente dal corpo e di proiettare l'essenza di se stesso in altri tempi e in altri luoghi. La personalità del mago sopravvive così alla morte del corpo, almeno per qualche tempo: la durata della sopravvivenza spirituale dipende dalle energie che questi può attrarre, piegare e dirigere. Vivere diventa così solo questione d'energia.

I maghi moderni sanno fare a meno dei noiosi metodi impiegati in passato e sanno accedere direttamente alla fonte primaria dell'energia: l'esplosione

dell’atomo che libera le particelle costitutive dell’universo. Controllando queste forze lungo le linee di una visualizzazione mandalica, il mago può così proiettarsi in un altro mondo, in un’altra realtà.

E viaggiando attraverso le realtà si diventa immortali.

Era questo che Otho aveva detto al figlio ventenne, Dramocles, prima di partire per il laboratorio su Gliese, la più piccola delle tre lune di Glorm, che aveva ridotto in frammenti insiemea quanto sembrava - a se stesso.

In realtà Otho non era affatto morto. L’esplosione l’aveva provocata apposta. Dirigendola, usandola, unendosi a essa, Otho era partito verso un’altra dimensione attraverso un cunicolo della schiuma cosmica. Ne uscì e si trovò in un luogo chiamato Terra, la cui storia era diversa dalla Terra che esisteva nella realtà di Otho. In quella realtà, Glorm non esisteva.

Nell’ultimo colloquio, Otho disse a Dramocles qual era il suo destino. Il giovane Dramocles era rimasto senza parole davanti a una tanto splendida sorte, perché Otho voleva l’immortalità per sé e per suo figlio con l’intenzione di fare di entrambi due divinità cosmiche, autosufficienti e senza legame alcuno. Dramocles aveva compreso la necessità di farsi cancellare quel ricordo per un certo periodo di tempo. Otho si era concesso trent’anni di tempo per portare a termine la conquista della Terra. Durante quel periodo bisognava che Dramocles governasse tranquillamente, passivamente, inconsapevolmente. Dramocles doveva aspettare, e meglio sarebbe stato per lui se non avesse saputo che stava aspettando.

- Ma ora - disse Otho, - l’ultimo velo è finalmente caduto. Siamo di nuovo insieme, caro figlio mio, e il momento del tuo destino è finalmente giunto. L’ultimo atto sta per iniziare.

- Quale ultimo atto? - chiese Dramocles.

- Mi riferisco alla grande guerra che sta per scoppiare: tu e Rufus schierati contro John e Haldemar. Questo io ho voluto, e questo deve avvenire. Ci serve un olocausto atomico che ci fornisca l’energia sufficiente per aprire il cunicolo tra Glorm e la Terra, e per tenerlo aperto. Allora potremo viaggiare da una realtà all’altra a nostro piacimento, impiegando il nostro potere per ottenere altro potere. Tu e io, Dramocles, e i nostri amici, controlleremo l’accesso alle altre dimensioni. Diverremo immortali e saremo dèi.

- Ma hai pensato a che prezzo? - chiese Dramocles. - Una distruzione di proporzioni inimmaginabili, specialmente per Glorm.

- E’ vero - disse Otho, - e a nessuno più di me rincresce di questa crudele necessità. Se ci fosse un altro modo, preferirei evitare questa rovina.

- Siamo ancora in tempo a fermare la guerra.

- E ciò significherebbe la fine dei nostri sogni, della nostra immortalità, della nostra divinità. Tra qualche decennio saranno comunque tutti morti lo stesso. Ma noi potremmo vivere per sempre! E’ questo, Dramocles, il tuo destino, e questo è il momento della decisione. Cosa decidi di fare?

40.

Il momento della decisione! I lunghi anni dell'attesa erano finalmente finiti. Ora Dramocles conosceva il suo destino, e le scelte terribili che avrebbe dovuto compiere per perseguirlo. Era una dolorosa consapevolezza che richiedeva decisioni ancor più dolorose. Tutti nella Sala di Guerra lo guardavano, certi trattenendo il respiro, altri invece respiravano normalmente. E ogni istante sembrava rallentare e allungarsi, durare sempre più a lungo, quasi che il tempo stesso fosse in attesa delle decisioni di Dramocles.

Chemise cercò di leggere l'espressione dei gialli occhi di Dramocles.

Verso quale scelta propendeva? Provava compassione per il mondo dei mortali al quale, almeno temporaneamente, ancora apparteneva? Oppure Otho era riuscito, con le sue ben espresse parole di stregone, a cattivarsi l'animo, fondamentalmente buono ma notoriamente mutevole, del Re?

Dramocles mosse le labbra, ma sebbene tutti tendessero gli orecchi nessun suono interpretabile si udì, nulla tranne un debole sussurro, un lieve respiro che, malgrado fosse di per sé scarsamente significativo, tutti cercarono di interpretare.

Infine Dramocles emise un profondo sospiro e disse: - Sai, papà, questa faccenda dell'immortalità mi tenta davvero. Ma non è mica una bella cosa ammazzare tutti quanti tranne i nostri amici. Anzi, a pensarci bene è più che una cosa "cattiva", come si potrebbe anche definire, ma è una cosa assolutamente "malvagia".

- Proprio così - disse Otho. - Chi porta la morte per avere più vita può davvero a buon diritto venir chiamato malvagio da coloro ai quali prende la vita. Stiamo attenti però a non cadere nel sentimentalismo. Uccidere per vivere è legge universale alla quale nulla e nessuno si sottrae. Per la carota, il coniglio è la personificazione del male. E così è lungo tutta la catena della vita.

Suonò un allarme. Il Capo delle Operazioni richiamò l'attenzione sul fatto che le navi di Rufus non erano più a contatto con il nemico e ancora si stavano ritirando. Era necessario agire immediatamente se Dramocles voleva

chiamare in aiuto la flotta di Druth.

- Concediamoci ancora qualche istante - disse Otho. - Creerò un piccolissimo nexus che ci permetterà di star fuori del tempo quanto basta per concludere la nostra discussione.

Otho creò un piccolo nexus. Aveva l'aspetto di un emisfero fatto di materiale brillante ed evanescente che circondava completamente la Sala di Guerra.

- Io ti credevo un padre buono e un uomo gentile - disse Dramocles. - Come ti può venir in mente l'idea di uccidere milioni di persone anche per conseguire il grande dono dell'immortalità?

- Vedi la cosa dal punto di vista sbagliato - disse Otho. - Dal punto di vista di un immortale, gli uomini sono effimeri come moscerini. Ma egualmente li risparmierei, se potessi. Ma quando hai a portata di mano la possibilità di divenire un dio, la morale degli uomini non ha più alcun valore.

- Questo è troppo, per me - disse Dramocles.

- Allora lasciamo perdere questa storia dell'immortalità. Comunque è un concetto idealistico. Pensiamo invece a una longevità senza fine: tutto ciò che vogliamo è di passare da questo momento della vita al momento successivo, come fanno tutte le creature viventi. Questo momento, e la speranza del successivo: non abbiamo altro.

- Abbiamo questo momento - disse Dramocles, - e uccidiamo per passare al momento successivo, e andremo avanti per sempre. E' così?

- Non per sempre - disse Otho. - Solo fino a quando lo vuoi. Vivere un giorno e vivere per sempre richiede esattamente le stesse decisioni, le stesse tristi scelte. Per vivere ci vuole energia. Una rosa ha bisogno di energia esattamente come un Rosacroce. La morte sopraggiunge sempre quando non si ha più energia.

Otho s'interruppe per controllare se il nexus continuava a tenere. Si stava dissolvendo a velocità normale. Rimanevano ancora alcuni istanti di sospensione.

- Giacché l'energia è indispensabile all'esistenza, è ragionevole ricercarla per mantenersi in esistenza. Bisogna che tu ti renda conto dei corollari di questo

principio. In natura l’omeostasi non esiste: non c’è un punto, raggiunto il quale si può dire: okay, così basta, ora me ne sto tranquillo per un po’. Questo punto non lo si raggiunge mai: ci deve sempre essere altra energia, oppure è la morte. Questa lotta per la sopravvivenza è legge universale. L’energia di cui uno ha bisogno per sé è male per gli altri cercatori d’energia, e questo è vero per tutte le forme viventi. Quando in questo quadro entra l’intelligenza, il bisogno d’energia si fa più grande, le questioni morali più ardue. E ora tu ti trovi nel punto nel quale l’intelligenza o si lascia alle spalle l’istinto, o muore. La tua scelta, Dramocles, è tra vivere come un dio o morire come un uomo. Abbiamo detto tutto. Ora devi decidere.

Prima che Dramocles potesse parlare, il suo computer si fece avanti e pose un piede sulla scatola di metallo il cui significato era rimasto ancora inspiegato. - Vorrei far notare-disse, - che c’è ancora qualcosa di non noto.

- Vero - disse Dramocles. - Ad esempio, cosa c’è in quella scatola di metallo ancora inspiegata?

- Vedremo poi - disse il computer. - Vi basti sapere, per il momento, che ho ciò che avete atteso tanto a lungo. E’ la chiave. La chiave “chiave”. Quella che aprirà i ricordi “chiave”.

- Dimmelo - disse Dramocles.

- “La plume de ma tante” - disse il computer.

41.

La chiave “chiave” fece affiorare i ricordi di un giorno di trent’anni prima. Otho era appena partito da Glorm con il suo yacht spaziale diretto al laboratorio su Gliese che tra poco, e con la luna apparentemente anche se stesso, avrebbe fatto saltare. Tra i pochissimi che sapevano come erano andate veramente le cose c’ erano Dramocles, il computer e il dottor Fish.

Dramocles aveva sempre ricordato suo padre con affetto e devozione. O così gli era sembrato. Ma in questi nuovi ricordi le cose stavano ben diversamente. In questi ricordi odiava suo padre, l’aveva sempre odiato fin da quando era ragazzo ritenendolo un tiranno, un uomo meschino ed egoista, e più che eccentrico nella sua ossessione per le scienze occulte.

Padre e figlio si erano incontrati poco prima della partenza di Otho. L’incontro era andato molto male. Il giovane Dramocles si era opposto con forza al piano di suo padre di conseguire l’immortalità personale al prezzo di molti milioni di vite. Aveva trovato del tutto inaccettabili i piani che suo padre aveva fatto per lui, Dramocles, e per il regno. Dramocles era furibondo non solo perché suo padre si rifiutava di morire, ma anche perché si ostinava a comandare il figlio anche dalla tomba o comunque dal posto dov’era diretto, qualunque esso fosse, facendo così della vita di suo figlio non più che una nota a pie’ di pagina della sua esistenza mostruosamente prolungata.

- Non intendo piegarmi ai tuoi piani - aveva detto a Otho. - Quando sarò re, farò quel che mi parrà.

- Tu farai quello che vorrò io - aveva detto Otho. - E lo farai molto volentieri.

Dramocles non aveva capito. Dalla più alta torre di osservazione del castello di Ultragnolle era rimasto a guardare, insieme al dottor Fish, l’astronave di suo padre che, minuscolo puntolino giallo, svaniva rapidamente nel cielo sconfinato. - Finalmente se n’è andato aveva detto a Fish. - Ovunque sia diretto, che liberazione ▪per me . Finalmente potr▪..e

Sentendo una puntura al braccio si era voltato di scatto; il dottor Fish stava mettendo via una siringa.

- Fish! Cosa significa? Perché…

- Mi spiace molto - disse Fish - ma non avevo scelta.

Dramocles era riuscito a compiere due passi in direzione della porta. Poi era caduto nel buio mare della debolezza, tra strani versi d'uccelli e risa sataniche, né seppe altro fin quando riprese i sensi. Si trovava nel laboratorio del dottor Fish, legato al tavolo operatorio; Fish, in piedi accanto a lui, stava esaminando il filo di uno psicomicrotomo.

- Fish! - gridò. - Cosa stai facendo?

- Mi accingo a compiere su di voi un'operazione di rimozione e trapianto di memoria - disse Fish. - Mi rendo conto che non è una bella cosa, ma non ho scelta, devo obbedire agli ordini del mio padrone. Il re Otho mi ha ordinato di modificare tutti i ricordi relativi al vostro e al suo destino, e di dedicare cure particolari all'ultima conversazione che avete avuto con lui. Sarete convinto che vostro padre è morto nell'esplosione atomica che ha distrutto Gliese.

- Fish, sai che questo è male. Liberami subito.

- Inoltre mi è stato ordinato di cancellare, alterare e modificare vari altri ricordi risalendo fino alla vostra fanciullezza, se necessario. Vi ricorderete di Otho come di un padre amorevole.

- Quel maledetto bastardo egoista!

- Lui vuole che ricordiate la sua generosità.

- Se non mi ha nemmeno voluto regalare una pista da sci per il mio compleanno - disse Dramocles.

- Vi ricorderete di un uomo giusto, forse eccentrico ma buono.

- Ah sì? Dopo tutto quello che mi ha raccontato? Vuole ammazzare tutti per diventare immortale!

- Di queste cose non ricorderete niente. Agendo attentamente su certi ricordi chiave, Otho intende guadagnarsi il vostro amore, e quindi la vostra obbedienza. Non ricorderete nulla di tutto ciò, Dramocles, neppure di questa conversazione. Quando vi alzerete da qui, crederete di aver scoperto il vostro destino da solo. Vi renderete conto che prima di agire dovrete aspettare trent'anni. Dopo attenta riflessione, mi chiederete di cancellare

provvisoriamente i vostri ricordi a questo proposito, collegandoli a una frase che un Ricordatore conserverà per voi fino al momento giusto. Dopo di che mi farete esplodere, ma non per davvero, naturalmente, sebbene voi ne sarete convinto. Io mi prenderò trent’anni di vacanza e voi regnerete tranquillamente, chiedendovi però cosa dovete fare della vostra vita; fin quando, alla fine, lo saprete.

- Oh, Fish! Tu sai che questa è una cosa spaventosa! Perché devi farmi questo?

- Mi spiace, ma devo. Non posso rifiutarmi di obbedire a un ordine diretto del mio proprietario. Possiamo però fare un’interessante considerazione filosofica. Per quanto riguarda Glorm, tra poche ore Otho sarà morto.

- Naturalmente! - gridò Dramocles. - Basterà allora rimandare l’operazione di qualche tempo e allora sarò io il tuo proprietario, e così potrò cancellare l’ordine precedente.

- Questo non posso farlo - disse Fish. - Sarebbe inconcepibile una violazione della più fondamentale etica meccanica. Devo operare subito. Vi trovereste peggio se non lo facessi. Ma questo è il mio ragionamento: devo fare quello che ordina Otho, però non vi è motivo per cui non debba fare qualcosa a favore del mio futuro proprietario.

- Che cos’hai in mente di fare, Fish?

- Vi prometto che vi restituirò i vostri ricordi originali in occasione del vostro futuro e definitivo incontro con Otho.

- Sei molto gentile, Fish. Discutiamone un attimo.

Dramocles cercò di sciogliersi dai suoi legami. Poi sentì un’altra puntura nel braccio e quei ricordi svanirono fino al momento presente. Nella Sala di Guerra tutti erano stupefatti da queste rivelazioni. A questo punto, il computer aprì la scatola di metallo precedentemente rimasta senza alcuna spiegazione. Da essa uscì il dottor Fish, un po’ invecchiato ma sempre in gamba.

42.

Se Otho era rimasto contrariato da queste rivelazioni, riuscì a nascondere le sue emozioni. Si mise ben comodo sulla poltrona e accese un sigaro sottile. - Fish - disse - mi sorprende che tu abbia potuto tradirmi sulla base di un cavillo così traballante. - E, rivolgendosi a Dramocles: - Sì, figlio mio, è vero: ti ho fatto modificare la memoria. Ma l'ho fatto senza malizia. Malgrado ciò che puoi pensare, ti ho sempre voluto bene e ho solo voluto che il mio amore fosse ricambiato.

- Era l'obbedienza che volevi - disse Dramocles - non l'amore.

- Mi serviva la tua acquiescenza per renderti immortale. E' poi una cosa così terribile?

- Tu volevi l'immortalità per te.

Otho scosse la testa con violenza. - Per tutt'e due. E avrebbe funzionato alla perfezione, se Fish non si fosse messo in testa di interferire con la vita degli esseri umani.

Fish abbassò la testa, confuso, ma il computer si fece avanti, il nero mantello svolazzante. - Sono stato io a consigliare Fish in questa faccenda - disse. - A Fish, e a me, piacciono gli esseri umani. Ecco perché abbiamo rivelato il vostro piano. Gli esseri umani sono la cosa più interessante che l'universo abbia fin qui prodotto, molto più interessanti degli dèi, dei dèmoni, delle onde o delle particelle. Essere uomo è la sorte migliore possibile, Otho, e un universo d'immortali senza esseri umani è una prospettiva davvero deprimente. I vostri piani mi sembra che tendano in quella direzione.

- Idiota, non hai capito niente - disse Otho. - Io ho bisogno di una grande emissione d'energia iniziale per aprire il cunicolo, e basta.

- Ma l'energia, e il potere, ha bisogno sempre di altra energia, o di altro potere. L'avete detto voi stesso.

Otho fece per replicare ma in quel momento il nexus si ruppe.

Ripiombata nel tempo reale, la Sala Operativa era un pandemonio di panico e di paralisi. Sugli schermi T.V. lampeggiavano informazioni disastrose. Le flotte si avvicinavano, e l'ambito delle prospettive possibili si restringeva rapidamente a un'unica conclusione.

Dramocles si riprese improvvisamente. - Il telefono! - ruggì. - Rufus, mi senti? - Attese un attimo la risposta di Rufus e poi proseguì: - Ecco, ci siamo, è questo l'ultimo ordine, quello definitivo. Non ci sarà battaglia! Ritirati! Ritirati subito!

Abbassando con violenza il telefono disse a Max: - Mettiti in contatto con John. Digli che Dramocles è pronto a capitolare. Digli che non pongo condizioni, che sono anche disposto a rinunciare al trono pur di non fare la guerra. Hai capito?

Max aveva l'aria molto infelice, ma annuì e si affrettò verso un telefono.

Dramocles guardò Otho, e un po' del rancore che nutriva per lui affiorò nelle sue parole: - La guerra è finita e l'olocausto atomico non ci sarà più. Così sei a posto, tu e la tua sporca immortalità.

- Sei sempre stato un ragazzo ingrato - disse Otho. - Questa te la farò pagare, Dramocles. Va' all'inferno. - Si diresse verso la scala a spirale che portava al giardino pensile sul tetto della Sala Operativa. Prima di salire i gradini si voltò e gridò: - Sei uno stupido, Dramocles! Solo uno stupido! - Poi si allontanò in fretta.

43.

Rufus mise giù il telefono. Era perfettamente consapevole della fuggevole irreversibilità dell'istante, l'istante amorale e impenitente che spietatamente si tramuta nell'istante successivo, e quindi in quello successivo ancora. I suoi uomini lo guardavano impazienti. Drusilla lo fissava con quello sguardo folle che cominciava a non piacergli più. Tutti aspettavano che prendesse la decisione cruciale.

Rufus non sapeva cosa fare. L' ordine di Dramocles non aveva senso. Che cosa sperava di guadagnarci? Rufus conosceva la forza militare di Glorm bene quanto Dramocles. Nessuno stratagemma, nessun sotterfugio avrebbe potuto raddrizzare la situazione una volta che le astronavi nemiche avessero superato un certo punto… se già non l'avevano superato.

A meno che Dramocles non volesse davvero arrendersi… Ma questo era impensabile.

Rufus si strinse la testa tra le mani quasi a frenare lo strepito e il ronzio dei suoi pensieri. Cosa doveva fare? Partendo dal presupposto che volesse aiutare Dramocles - presupposto sempre più difficile da mantenere - doveva fare ciò che Dramocles voleva. Ma cosa voleva Dramocles, in realtà? L'attacco o la ritirata? L'imboscata o la capitolazione?

Poiché non poteva basare la sua decisione su nulla di solido, Rufus decise di agire secondo il suo giudizio.

Si rivolse ai suoi comandanti. - All'attacco! - gridò o, meglio, ululò a causa dell'emozione e del respiro trattenuti troppo a lungo.

- All'attacco di chi? - ulularono in risposta i suoi comandanti, che erano molto attenti ai particolari, come del resto esigeva il rigido addestramento che Rufus aveva loro impartito.

- Le flotte di John e di Haldemar! - Spazziamole via, ragazzi!

I suoi ufficiali si scambiarono sguardi. L'ufficiale più anziano prese la parola. - Mio signore Rufus, il nemico è ormai irraggiungibile. Arriverà a Glorm prima che facciamo in tempo a prendere contatto. Non possiamo in alcun

modo impedirgli di bombardare il pianeta. Dramocles sarà costretto alla resa.

- Avete sentito il mio ordine. Inseguite e distruggete il nemico.

- Ma sulla nostra rotta c'è la flotta glormiana.

- Non m'importa. Se interferisce, distruggete anche loro. Subito. Rufus aveva le narici dilatate, i muscoli delle guance e della fronte tesi per l'emozione. L' angoscia gli tracciava due profonde pieghe ai lati del naso fino al mento.

I suoi comandanti, immobili, lo guardavano fisso. Rufus ricambiò quello sguardo. Poi le sue spalle si afflosciarono. - Contrordine - disse. - La flotta resti dove si trova. Dramocles ha perso. La guerra è finita.

44.

La nave ammiraglia del conte John, l'“Ovopositore Uno”, era fornito di tutto quanto è necessario a un sovrano che si trovi nello spazio. John occupava tre cabine a mezzanave. Il suo alloggio ricordava un antico soggiorno terrestre con le sedie dalla spalliera ricurva, le porcellane di Spode, il divano Adam, il rompifronte Hepplewhite. John sedeva a un elegante tavolino di palissandro, intento a scrivere appunti sulla campagna contro Glorm. Aveva intenzione di farne, in seguito, una serie televisiva. Anne stava in un'altra suite contigua alla sua. Lì lo trovò lo scudiero quando la flotta era già giunta alla periferia di Glorm.

- Sire - disse lo scudiero - abbiamo preso contatto con il nemico. Attendiamo ordini.

- Benedisse John. - E' già cominciata la sparatoria?

- No, sire. Abbiamo ricevuto uno strano messaggio da Glorm.

- Cosa dice?

- E' di Dramocles, sire. Si arrende.

John tolse le gambe tozze dal tavolo e si alzò. Guardò lo scudiero con occhi sospettosi. - Si arrende? Dev'essere un trucco. Dov'è la flotta glormiana?

- Si è ritirata, sire. Glorm è indifeso. Dramocles ha pubblicamente annunciato che è deciso a evitare la guerra a tutti i costi. Si è anche offerto di abdicare, se questo è il solo modo per mantenere la pace.

La porta di comunicazione con l'altra suite si aprì ed entrò Anne.

Indossava un'elegante uniforme grigioblu; i capelli erano tirati in su e nascosti sotto il berretto militare. Aveva le spalline di generale dei marines. Aveva intenzione di condurre personalmente all'assalto le sue truppe: non tanto per innata bellicosità, ma semplicemente per sbrigare la faccenda nel modo più economico possibile, tenuto conto della crisi di liquidità in cui si trovava Crimsole.

- E Rufus? - chiese Anne allo scudiero.

- Non ha fatto resistenza. Le sue forze rimangono ai limiti dello spazio territoriale di Druth.

- Molto strano - disse John. - Non è da Dramocles arrendersi senza combattere. Forse ha in mente qualche “ruse de guerre”.

- E come potrebbe? - disse Anne. - Sappiamo dove sono tutte le sue forze e quelle di Rufus. Non gli è rimasto più niente con cui tenderci una trappola.

John cominciò a camminare su e giù per la cabina, le mani strette dietro la schiena. Era molto perplesso. Non aveva mai creduto sul serio di riuscire a battere suo fratello maggiore. E ora che aveva in mano la vittoria, l’incertezza lo assaliva. Scosse vigorosamente la testa tonda, facendo appena in tempo a salvare il suo pince-nez prima che volasse all’altra estremità del locale. Cominciava a crederci. Aveva vinto!

- Bene, benissimo - disse. - Anne, hai sentito? Abbiamo vinto!

Anne annuì, senza sorridere.

- Distribuite da bere agli uomini! - gridò John. - Dobbiamo festeggiare la vittoria. Chiamate i miei procacciatori, fateli venire subito. Qualcuno l’ha già detto ai giornalisti? Questo lo farò io personalmente. Anche a quelli della televisione.

- Sì, sire - disse lo scudiero.

John si rese conto di aver dato un mucchio di ordini, ma non era sicuro quale dovesse venir eseguito per primo. Gli sembrava di ricordare che in questi casi il protocollo prescriveva che il re vinto dovesse essergli gettato ai piedi avvolto in catene. Ma questo doveva avvenire prima o dopo la cerimonia formale della resa? Bisognava informarsi.

Anne disse allo scudiero: - Il conte ti darà tra poco altre istruzioni. Ora va’, e che gli uomini stiano in guardia, senza però attaccare per primi.

Lo scudiero salutò ed uscì.

- Ben fatto, mia cara - disse John. - Che strana cosa, però. Bisogna rifletterci un poco, non è vero? Dobbiamo far giustiziare Dramocles? O limitarci a rinchiuderlo in una angusta cella per qualche decennio con un collare da cani al collo? Credo ci sia una procedura standard da seguire in questa faccenda. -

Ridacchiò e si strofinò le maniE . ora abbiamo tutto un pianeta, vinto onestamente, che certamente ci darà un bel reddito. Siamo ricchi, mia cara!

- Tu corri troppo, mio caro - disse Anne con voce acida. - Ti stai dimenticando di alcune cosette.

- Per esempio?

- Per esempio di Haldemar.

- Morte e dannazione - disse John. - M’ero completamente dimenticato di lui.

- Be’, sforzati di ricordare. Lui è lì al nostro fianco destro, con la sua flotta numerosa e indisciplinata.

Bussarono alla porta. - Avanti - disse John. Entrò un aiutante che consegnò a John uno spaziogramma di Haldemar. CONGRATULAZIONI PER LA SPLENDIDA VITTORIA, diceva. QUANDO COMINCIA IL SACCHEGGIO?

- Oh, no - disse John.

- Che altro ti aspettavi da un alleato barbaro?

- Forse, se gli do un paio di città glormiane se ne tornerà a casa soddisfatto.

- No! - Anne scosse la testa con forza. - Se gli permetti di sbarcare su Glorm non se ne andrà mai più. E ti assicuro che non ho nessuna intenzione di avere i Vanir per vicini.

- D’accordo - disse John con fervore. - Eviterò questa possibilità dichiarandomi il nuovo re di Glorm. E tu sarai la nuova regina, naturalmente. Come ti sembra?

- Un’idea assurda - disse Anne.

- A te le mie idee non ti vanno mai benedisse John, imbronciato. Cos’ha che non va, questa?

- I Glormiani sono fedeli a Dramocles. A te non obbediranno, e non avresti più un attimo di pace. Se cercassi di governare sia Crimsole sia Glorm non otterresti altro che anni e anni di costosa guerra di guerriglia. I costi sarebbero spaventosi.

- Be’, allora potremmo mettere Chuch sul trono. E’ in debito verso di noi, e sicuramente si dimostrerà più maneggevole di Dramocles.

- Anche questo è fuori discussione - disse Anne. - Non hai saputo che il principe Chuch ha mollato tutto e se n’è andato? Ed è tutta colpa tua, anche.

- Ma cosa dici?

- Ricordi quella schiava, Doris, che hai regalato a Chuch? Be’, una cosa tira l’altra, ed ecco che lei l’ha messo nel sacco. Chuch non è venuto con la flotta d’invasione. Se l’è filata con Doris sulla sua astronave. Dove siano andati, non lo sa nessuno.

- Ma perché la gente non fa mai il suo dovere? E così, di Chuch non se ne parla. Tu dici che è escluso che io possa governare i due pianeti?

- Assolutamente escluso - disse Anne con estrema freddezza.

- Va bene, chiedevo soltanto. Ma il Re ha anche altri figli, no?

- Troppo giovani - disse Anne.

- Allora potremmo magari dichiarare reggente sua moglie, Lyrae. Mi sembra una donna ragionevole.

- Conosco Lyrae da anni - disse Anne. - E’ una brava persona, anche se ha un po’ il cervello da gallina e si lascia prendere da impulsi romantici incontrollabili. Ma i Glormiani non l’accetterebbero mai perché discende da una nobile famiglia di Aardvark, ed è quindi una straniera. Inoltre, non è disponibile.

- Cosa vuoi dire con questo?

- Lyrae se n’è andata.

- Non puoi essere un po’ più precisa? - disse John infastidito. - Cosa vuol dire che se n’è andata?

- Effettivamente dovresti star più al corrente di quello che succede.

Io l’ho saputo subito dalla mia parrucchiera, che l’ha saputo dall’ancella addetta alle pietre preziose. Lyrae ha lasciato Dramocles. E’ abbastanza

preciso così?

- Ma pareva che andassero tanto d’accordo.

- Tutta facciata, mio caro. Lyrae da qualche tempo s’era accorta che Dramocles s’era stancato di lei e aveva intenzione di divorziare non appena avesse trovato il tempo per farlo.

- E come ha fatto a saperlo, Lyrae?

Anne sorrise sprezzante. - Qualsiasi donna, non meno di Lyrae, sarebbe capace di leggere in Dramocles come in un libro aperto. Lyrae sapeva che lui meditava di sostituirla. Quindi, durante la recente conferenza per la pace, quando ha conosciuto una certa persona simpatica…

- Chi? - chiese John.

Anne scosse la testa, e le scintillarono gli occhi. - Ti sorprenderà sapere chi è il fortunato. Pensaci su e vedi se riesci a indovinare. In questo momento ci sono affari di stato più urgenti. E il più urgente di tutti è Haldemar.

- Già - disse John. - Questo dei Vanir è un problema delicato. Che ha detto Dramocles quando sua moglie l’ha lasciato?

- Per quanto mi risulta, lui ancora non lo sa. E ora, parliamo di cose serie.

45.

Ai livelli superiori, il Castello di Ultragnolle era una fantasmagoria di guglie, torrette, tetti aguzzi, cornicioni, fastigi, navate, timpani eccetera. Qui e là vi era qualche tetto piatto trasformato in giardino o in pergolato, con fiori, cascatelle, fontane, statue, alberi, panchine, monti e valli. .

Otho era salito fino al giardino pensile sopra la Sala Operativa.

Sdraiato su una poltrona di vimini bianchi, fumava un sigaro fatto di foglie di rapunzel arrotolate, aromatiche e dall'effetto lievemente narcotico. Su un tavolino accanto a lui c'era una bottiglia di quel vino che si ottiene dai rossastri grappoli dell'alta valle di Uringaa, su Aardvark. Per essere uno che aveva appena perso tutto, pareva molto sereno. Comodamente sdraiato sulla poltrona, ammirava la splendida vista della città. Passò alto uno stormo di sicofanti dalle ali rosse. Otho era soddisfatto.

Dramocles s'inoltrò nel giardino pensile seguito da Chemise. Otho li scorse, li salutò con un cenno cortese e riprese ad ammirare tranquillamente il paesaggio.

- Papà - disse Dramocles - mi spiace che ti sia andata tanto male. So gli anni di lavoro che hai dedicato a questa faccenda dell'immortalità.

Otho sorrise e non disse niente.

- Solo, non me la sono sentita - disse Dramocles.

- Quando ti sei arreso a John-disse Otho - mi ha preso una rabbia tale che sono stato a un pelo dall'ucciderti. Non sarebbe stato difficile. Ho avuto bisogno di tutta la mia forza di volontà per frenarmi. Ma, passato quel momento, mi sono trovato incredibilmente in pace con me stesso. Una sensazione molto insolita e inquietante. Ho dovuto rifletterci su.

- E' per questo che sei salito quassù?

- Era uno dei luoghi che amavo di più, questo. Mi sono seduto qui e ho pensato. Ma pensare era difficile, perché sentivo molte cose.

- Per esempio? - chiese Chemise.

- Il vento sul mio volto. La fragranza di un buon sigaro. Le nuvole che si muovono nel cielo. Ero consapevole di mille particolari, e questa consapevolezza mi ha dato molta gioia. Ho pensato che ho trascorso gran parte della mia vita a prepararmi l'immortalità, e pochissima a godere quello che avevo sottomano.

- Siamo molto diversi a questo proposito - disse Dramocles. Io non ho fatto altro che girellare, spassarmela e vivere alla giornata. E cosa ne ho ricavato?

- Lo stesso che ne ho ricavato io: la tua vita in questo istante.

- In questo caso - disse Dramocles - allora la vita di ogni uomo è identica. Nessuno ha più del momento presente, se ho capito bene.

- Sì, il momento presente è tutto ciò che abbiamo - disse Otho. Quant'ero ingenuo credendo che aumentando il numero dei momenti della mia vita avrei aumentato la mia vita stessa! La vita non si misura in anni n▪in decenni. Il cuore la misura in altro modo, mediante l'intensit▪pa

Chemise annuì; Dramocles disse: - Questo non l'ho capito bene.

- Il grado minimo d'intensità - disse Otho - si ha quando si dorme o si è privi di consapevolezza. Chi vorrebbe vivere in eterno dormendo? E pensare al futuro escludendo il presente è un po' come sognare.

- Non ci arrivo - disse Dramocles. - Comunque, non mi sembri amareggiato, e questo mi fa piacere. Anzi, direi che hai l' aria felice. Non ti avevo mai visto felice, prima.

Otho si avvicinò alla balaustra e guardò la città. - Un tempo pensavo che il fine della magia fosse la conoscenza. Ora mi rendo conto che invece è la comprensione.

- Non è la stessa cosa?

- Per niente. La conoscenza va usata: la si può trasformare in potere.

La comprensione invece è qualcosa di più grande di noi, che non diventa potere: non la si può usare, ma solo accettare.

- Ebbene, padre - disse Dramocles - le tue sono osservazioni molto filosofiche e molto al di là della mia comprensione. Ti vedo sereno e in pace, e questo mi fa piacere. Mi rendo conto che l'argomento del futuro sia causa

per te di una certa ripugnanza, visti gli ultimi sviluppi, ma ugualmente ti chiedo se hai pensato a cosa farai.

- Sì, ci ho pensato - disse Otho aspirando il sigaro. - Per quanto ami molto Glorm, non penso che rimarrò qui. Glorm è un mondo di provincia. Preferisco la Terra. Controllo quasi tutto il pianeta, è vero, ma non è questo il motivo per cui vi torno. Anzi, probabilmente passerò il mio potere a qualcun altro e mi ritirerò. Ho già una casa a Capri, una bella capanna a Ipanema, una casa galleggiante nel Kashmir, una finca a Ibiza, un appartamento nel centro di Parigi e un attico a New York. Sicuramente troverò qualche cosa da fare. La Terra è un posto interessante. Se vuoi, puoi venire con me.

- Io? - disse Dramocles. - Io andare sulla Terra?

- La Terra di piacerà, vedrai. Un giovanotto in gamba come te ha un sacco di opportunità interessanti. Tu hai abdicato, no?

- Sì - disse Dramocles. - Ho dovuto, per evitare che John bombardasse Glorm.

- Sai che intenzioni abbia, John?

- No. Lui e Anne non hanno ancora deciso.

- Per te potrebbe mettersi molto male.

- Non credo che John voglia mandarmi sul patibolo.

- Potrebbe umiliarti, però. Era molto vendicativo anche da bambino.

- Sono capace di sopportare tutto ciò che potrà farmi.

- Sì, ma perché? Vieni con me sulla Terra, e ti mostrerò un nuovo mondo.

Dramocles esitò, non sapendo bene che dire. I nuovi mondi, le avventure, l'imprevisto erano tutte cose che l'attiravano molto. Ma non in compagnia di Otho. Non che avesse qualcosa contro di lui, adesso. Anzi, in un certo senso capiva il vecchio re. Ma sicuramente non aveva intenzione di vivere la sua vita con il vecchio padre al fianco, a dar retta ai suoi consigli, ai suoi giudizi.

- La prospettiva è molto allettante - disse - e ti ringrazio per l'offerta. Ma sono ancora il re di Glorm, e voglio vivere fino in fondo questa storia.

Otho annuì. - E tu, Chemise? Sulla Terra io ti darò qualsiasi cosa che potrai

desiderare. Sarei molto lieto di stare in tua compagnia. E tu, vuoi tornare con me?

- Vi ringrazio molto - disse Chemise - ma preferisco rimanere qui.

Otho la guardò divertito. - “E così nessuno volle la torta”, come si dice in una filastrocca per bambini della Terra - disse ridendo. - Buona fortuna a tutt’e due, dunque. - Abbracciò suo figlio e aggiunse: - Ora me ne andrò.

- Ma come? - chiese Dramocles. - Avevo capito che fosse necessaria un’immane esplosione per viaggiare tra le diverse realtà.

- L’esplosione è necessaria per tenere aperto in permanenza il cunicolo tra la realtà di Glorm e quella della Terra. Ma per andarci da solo, mi basta fare questo.

Otho trasse un piccolo oggetto dalla manica. Lo mostrò tenendolo tra pollice e indice, e Dramocles vide che era un cristallo sfaccettato. Otho lo sfiorò con la mano libera traendone un cristallo di eguali dimensioni, e poi un altro, e un altro ancora. Quando ne ebbe così ottenuti dodici, li dispose a formare un cerchio sul lastricato di pietra. Appena ebbe deposto l’ultimo, una luce bianca e vivida collegò un cristallo all’altro. Dramocles e Chemise fecero subito un passo indietro. Otho invece entrò nel cerchio di luce.

- Addio, figlio mio; arrivederci, Chemise.

La luce brillò più vivida, poi si spense. Otho e i cristalli erano scomparsi, con il passato.

- Strano come sempre - disse Dramocles. - Buona fortuna, padre, che tu possa trovare pace e felicità sulla Terra.

Per qualche minuto lui e Chemise rimasero in silenzio a guardare le torri e i tetti di Ultragnolle. Infine Dramocles chiese: - Perché non sei tornata sulla Terra con Otho?

- Mi piace qui - disse Chemise. - Su Glorm sono qualcuno, praticamente una principessa. Sulla Terra sarei solo una ragazza ebrea un po’ paranoica, come ce ne sono tante. E c’è un altro motivo, anche… S’interruppe. Erano molto vicini, e Dramocles percepì il braccio di lei che sfiorava il suo. Solo ora si

accorse della sua pelle perfetta, delle lunghe ciglia nere, degli occhi blu. Dal suo corpo, snello ma di una pienezza altamente femminile, emanava un delicato profumo, l’essenza olfattiva del suo essere. Quando lei lo guardò, Dramocles provò una strana sensazione alla bocca dello stomaco. La riconobbe: era il primo segno dell’amore. E, finché durava, l’amore era una cosa meravigliosa, fresco e stupefacente pur se provato per la decima o l’undicesima volta. L’amore è un cibo che non sazia mai l’appetito, pensò Dramocles, e strinse la bella ragazza terrestre tra le braccia. La sua perfetta felicità era incrinata solo dal dispiacere che avrebbe provato Lyrae quando il Ciambellano le avrebbe comunicato che era stata sostituita. Per un po’ non sarebbe stato facile, ma Dramocles sapeva che l’avrebbe superata. E, ora che ci pensava, non aveva visto Lyrae da un bel po’ di tempo.

- Oh, Dram - disse Chemise stringendoglisi contro il petto - l’ho sperato da quando ti ho visto per la prima volta, ma non avrei mai pensato che… oh, sono veramente confusa!

- Su, su, mia piccola orlichthoon - egli disse, e le parole gli rombavano teneramente su dal profondo del petto. - Vedrai che tutto andrà bene. Andiamo a sentire se il conte John ha preso una decisione. La mano nella mano, tornarono nella Sala Operativa.

L’orlichthoon è un uccello glormiano dalle piume bronzee, verdi e scarlatte che gli amanti invocano per esprimere fervida tenerezza.

46.

Appena giunsero in Sala Operativa, squillò lo speciale videofono a circuito chiuso. Rispose Dramocles; sullo schermo apparve Anne. Non indossava più l'uniforme, ma camicetta trasparente e gonna aderente. I capelli erano sciolti, e ornati con lucciole cosparse di brillanti. Aveva tutta l'aria di una regina vittoriosa.

- Dramocles - disse - non ti terrò in ansia. La conclusione delle nostre deliberazioni è che tu rimanga re di Glorm visto che tuo figlio, il principe Chuch, non è interessato a questa posizione.

- No? Cos'è successo?

- Quando è venuto a trovarci, John gli ha regalato una schiavetta da torturare. Chuch ha commesso lo sbaglio di mettersi a parlare con lei. Ora è fuggito con la schiava. Ho appena saputo che hanno intenzione di andare a vivere in una comune e di mangiare cibi macrobiotici per tutta la vita in qualche altro sistema stellare.

- Ma è matto - disse Dramocles.

- Oh, senza dubbio tornerà quando la novità avrà perso il suo sapore. Ma andiamo avanti. Il conte e io abbiamo deciso che non ti puniremo, sebbene potremmo farlo e avremmo anche giusti motivi per farlo. Però pagherai tu tutte le spese che abbiamo sostenuto per questa guerra. Solo per il carburante delle flotte abbiamo speso una cifra enorme. Ci sono poi le paghe dei soldati, i costi della campagna su Lekk, e gli indennizzi per i danni provocati dai Vanir a Città delle Vacanze. Inoltre, devi pagare a Haldemar una somma in denaro: in cambio, i Vanir non saccheggeranno Glorm. Solo a questa condizione Haldemar se ne torna a casa con i suoi. Ti costerà parecchio, Dramocles, ma devi ammettere che ci siamo comportati con giustizia; lo stesso non si può dire di te quando hai messo in moto tutto questo pasticcio.

- Ma stavo solo seguendo il mio destino - disse Dramocles.

- Lo so. Ecco perché ti perdoniamo. Che ne è del tuo destino, a proposito?

- In questo momento, è quello che tu e John volete che sia.

- Questa tua umiltà non durerà una settimana - disse Anne. - Non è per niente nel tuo stile. Spero solo che non ci porterai sull'orlo della guerra la prossima volta che avrai un'intuizione. In quanto alle altre formalità, bisogna firmare un trattato di pace, ma su Crimsole. Tutti i nostri privilegi rimangono, e magari ne aggiungeremo anche qualcuno di nuovo. E torneremo amici come prima.

- Per me va benissimo - disse Dramocles. - Io non ce l'ho mai avuta con nessuno. Ma John…

- Il conte effettivamente era di diverso parere - disse Anne - ma io l'ho fatto riflettere su alcuni dati di fatto.

- Per esempio?

- Tu sei l'unico candidato possibile al trono. I Glormiani non accetterebbero mai John, e governarli con la forza sarebbe molto costoso e poco efficiente. E neppure possiamo permettere che sia Haldemar a prendere il tuo pianeta. Sarebbe una minaccia per tutti noi. Da un punto di vista puramente egoistico, la soluzione migliore è di tornare allo status quo, o di avvicinarcisi il più possibile.

- Che ha detto Haldemar di tutto questo?

- Ha fatto un po' di difficoltà, com'era prevedibile. Il grande desiderio della sua vita è di saccheggiare Glorm. Per un po' il suo comportamento è stato violento e molto sarcastico. Poi gli ho fatto presente la delicatezza della sua posizione.

- In che senso?

- Gli ho ricordato che le flotte di Druth, di Glorm e di Crimsole non hanno subìto danni e ardono dal desiderio di scagliarsi contro l'ancestrale nemico. Insieme, siamo molto più forti di lui. Alla fine ha inteso ragione ed è ripartito per Vanir: è un uomo antipatico che spero di non incontrare mai più. Dramocles, corrono strane voci a proposito di tuo padre Otho: si dice che sia lui il responsabile di tutto questo. E' assurdo, non ti pare?

- Ne parleremo quando ci vedremo su Crimsole - disse Dramocles. - Hai per

caso parlato con Rufus? Lui è d’accordo?

- Rufus è molto arrabbiato con te, Dramocles, e anche con Drusilla. Ma credo che gli passerà. Sì, anche lui è d’accordo.

- E Snint? E il povero Adalbert?

- Snint è già tornato su Lekk. Adalbert è andato con lui.

- Be’, tutto a posto, allora - disse Dramocles.

- E tua moglie Lyrae?

- Dannazione! Mi era uscita di mente. Be’, immagino che sia qui, da qualche parte. O tu sai qualcosa che io non so? - chiese Dramocles.

- E’ buffo che sia io a doverti riferire quanto avviene nella tua corte, Dramocles. Tua moglie era infelice, anche se forse questo ti sembrerà strano. Non le hai più badato dopo la prima settimana di matrimonio. Era molto sola, povera cara, e cosa avrebbe dovuto fare una bella ragazza dalla testolina vuota come lei in questa situazione? Ha conosciuto uno durante i recenti e malaugurati festeggiamenti per la pace, a Glorm: uno straniero, uno di un altro pianeta. Sebbene si siano scambiati solo poche parole, si sono guardati negli occhi, e quello sguardo fugace ha detto tutto. Partito lo straniero, Lyrae è caduta in uno stato di profonda depressione. Alla fine ha trovato la forza di reagire, e ha deciso di correre da lui. Il problema era come fare a raggiungerlo. Fortunatamente ha potuto contare sull’aiuto di Fufnir, il Demone Nano, che aveva lasciato Vitello e stava cercando un posto nella storia della civiltà. Fufnir le ha fatto avere una grande scatola ornamentale fornita di tutto il necessario per mantenere indefinitamente in vita una persona. Ci ha fatto entrare dentro Lyrae, ha avvolto la scatola con carta decorata e l’ ha inviata per posta all’indirizzo dell’uomo che Lyrae ha scelto.

- Lyrae si è fatta spedire per posta? - chiese Dramocles in tono di gran meraviglia.

- Esattamente.

- E chi è il fortunato destinatario?

- Davvero mi sorprende che tu non lo sappia già - disse Anne.- Un attimo, Dramocles, ho una chiamata urgente sul mio telefono rosso. Vi fu silenzio

per un minuto. Poi Anne tornò in linea. - Dannato Haldemar! - disse. - Mi pareva che avesse ceduto troppo facilmente!

- Che ha fatto?

- Invece di tornare direttamente su Vanir, come ha promesso, è sbarcato con la flotta su Aardvark. Ha sopraffatto facilmente la nostra guarnigione e si è proclamato re del pianeta.

Dramocles ci pensò su. - Bisognerà buttarlo fuori. Non mi va di avere barbari sui due fianchi.

- Sono d'accordo. Ma più tardi: prima dobbiamo rimettere le cose a posto tra noi. Ti manderò l'invito per la conferenza della pace non appena avrò organizzato le cose. E conto sul fatto che tu ci faccia avere senza indugio i soldi per le riparazioni che ci devi.

- Spedirò l'assegno il giorno stesso in cui riceverò la fattura. Dammi qualche giorno per riscuotere un po' d'imposte, però. Ai Glormiani non piacerà, ma che diavolo, sono soltanto gente. E così Lyrae mi ha piantato! Ha fatto benissimo, viste le circostanze. E dov'è andata?

- Ah, sì - disse Anne. - E' una storia molto romantica…

47.

Consumata una sostanziosa colazione, Snint e Adalbert si accingevano a partire dalla fattoria di Snint. Ma Lyrae, la nuova moglie di Snint, li fermò sulla porta. - Torna presto, mio caro - disse. - Per questa sera sto preparando arrosto e patate dolci al forno, i tuoi piatti favoriti. - Snint grugnì in modo vago, ma si vedeva che era contento. Fuori della porta c'era lo scatolone ornamentale in cui era arrivata Lyrae. I due attraversarono il piazzale, uscirono dalla staccionata e presero un sentiero che portava al bosco reso liscio e pianeggiante dalle generazioni e generazioni di capre che l'avevano percorso, condotte da generazioni e generazioni di pastorelli e pastorelle. Snint e Adalbert percorsero quel sentiero per più di un miglio. A un'antica pietra di confine Snint lasciò il sentiero e condusse Adalbert su una piccola altura. Sotto di loro si stendeva una pittoresca fattoria lekkiana. Al secondo piano si apriva la veranda per stendere il bucato; accanto alla casa c'erano la stalla e due capanni per riporvi carrube e granaglie. La casa era in mezzo a circa sette ettari di terra arata, pronta per la seminagione. In mezzo ai campi, gli alberi di carrube erano disposti a intervalli regolari. Accanto alla casa c'erano limoni, olivi e molti mandorli.

- Ecco - disse Snint. - Questo è il dono del Consiglio di Lekk. Non lo potrai trasmettere ai tuoi discendenti, però.

- E' molto bello - disse Adalbert - ma non so cosa ho fatto per meritarmelo.

- Hai perso il regno, ti sei ubriacato e ti sei anche compatito.

- Del resto, non avevo molte altre opportunità, no?

Snint tese entrambe le mani, il palmo verso l'alto, e si strinse nelle spalle in modo tipicamente lekkiano. - Chi può dirlo? Pensi di potercela fare, qui?

- Me la caverò benissimo. Avevo una fattoria anche su Aardvark.

- Coltivavi gritzel, mi pare. Non c'è mercato per roba così sfiziosa, qui. Meglio coltivare pomodori, cetrioli e piante uovo.

- Vi sono molto grato - disse Adalbert - sebbene speri di tornare su Aardvark, un giorno.

Snint gli gettò un’occhiata compassionevole. - Allora non hai saputo?

- Saputo cosa?

- Mentre il conte John e Dramocles ancora patteggiavano, Haldemar è sbarcato con la flotta su Aardvark e ha preso il potere. Ora la gente ti chiama “il Giovane Pretendente”.

Adalbert ci pensò su, e poi sorrise. - Probabilmente riuscirò meglio come pretendente che come re. Snint, ti sono davvero grato Altre notizie della guerra? - chiese poi.

- La guerra più importante, e cioè quella su Lekk, è finita. In quanto al resto, le notizie viaggiano lentamente da queste parti, ma è certo che siamo agli sgoccioli. Poiché non abbiamo visto nessuna esplosione atomica in cielo, possiamo dedurne che hanno sistemato le loro cose e hanno ripreso la solita vita fatta di noia e di intrighi. Liti tra famiglie e liti in famiglia: ecco di cos’è fatta la storia. A noi lekkiani non interessa di fare la storia. Ora devo tornare. Va’ giù a dare un’occhiata alla tua nuova casa - rispose Snint.

Snint prese la via del ritorno. Adalbert lo chiamò quasi subito.- Che ci fa Lyrae a casa tua? - chiese.

- Oh, è una storia lunga - disse Snint. - Te la racconterò un’altra volta. - E proseguì per il sentiero diretto a casa sua, un uomo solido e senza grilli per la testa, veramente un bel personaggio con cui lavorare. Camminando, canticchiava una vecchia canzone composta da qualche suo antenato, tramandata nei secoli.

EPILOGO.

L’indizio finale.

Due anni dopo, i sovrani dei Pianeti locali decisero di scordare i vecchi rancori, di seppellire l’ascia di guerra e di cercare ancora una volta di vivere in pace e in amicizia. Per celebrare questa decisione indirono una splendida festa: il Ballo della Riconciliazione, da tenersi su Edelweiss, un asteroide privato impiegato principalmente per cerimonie nuziali, “bar mitzvah” e riunioni di vecchi commilitoni. Scegliendo un terreno neutrale, i sovrani speravano di evitare le complicazioni che avevano turbato una festa analoga in passato. Si fecero grandi preparativi, senza badare a spese. Vivandieri

attentamente selezionati procurarono specialità gastronomiche provenienti da tutte le regioni culinarie dei Pianeti locali: manzo allo zenzero dell'Arcipelago della Sella, su Glorm; gnocchi all'agrodolce conditi con olio di sesamo caldo delle Grandi Pianure Settentrionali di Crimsole, le indimenticabili minuscole ostriche in salsa di soia nera che si trovano solo nelle umide regioni del Delta, nel Lekk Ulteriore. La sicurezza era garantita dalla presenza di astronavi pesantemente armate, che ciascun pianeta aveva inviato in egual numero. Le astronavi avrebbero dovuto orbitare in continuazione attorno all'asteroide, sorvegliandosi a vicenda. Il ballo sarebbe durato finché fosse rimasto qualcuno; non era il caso di fare meschine economie in un' occasione così importante.

Venne il gran giorno, e Rufus e Drusilla arrivarono tra i primi. Si erano sposati appena finita la guerra con una cerimonia speciale che non prevedeva le consuete promesse del rispetto reciproco, della fedeltà e dell'obbedienza. Facendo parte dell'alta nobiltà, non sarebbe stato dignitoso impegnarsi con promesse tanto borghesi. Invece promisero di "non rifiutare l'amore, l'affetto, la tenerezza eccetera che avrebbero potuto talvolta provare l'uno per l'altro" e di "cooperare sinceramente l'uno con l'altra se e quando così decidessero, ma non altrimenti." Andava a tutto vantaggio del loro carattere se Rufus e Drusilla erano felici e innamorati malgrado entrambi avessero il diritto legale di non esserlo.

Il Conte John e la Regina Anne arrivarono subito dopo. Sebbene ancora legalmente sposati allo scopo di governare Crimsole, non vivevano più insieme. Ciascuno aveva i suoi appartamenti in differenti settori della Corte Cremisi. Ciascuno si occupava degli aspetti del potere che trovava di proprio gusto. Anne badava alle finanze del pianeta, guidando la nave dello stato attraverso gli scogli aguzzi dell'insolvenza verso le acque fonde dei profitti. John si occupava invece di rendere popolare la monarchia e se stesso attraverso un uso oculato dei media: il che significa che era entrato nel mondo dello spettacolo.

Il suo programma "Visto dal trono" fu subito un gran successo. Si trattava di una serie di conversazioni in cui John s'intratteneva amichevolmente con i personaggi più famosi dello spettacolo e dell'arte.

Uno dei suoi ospiti più frequenti era Haldemar, re dei Vanir. Recentemente

Haldemar era diventato una stella dello spettacolo, e aveva una sua società di produzione. Haldemar non aveva potuto partecipare al Ballo della Riconciliazione perché stava girando gli esterni, insieme alla Rompicranio, L.t.d., della “Caduta dell’Impero Glormiano”, ed era di parecchi giorni in ritardo rispetto al piano di produzione.

Poi arrivò Adalbert. Il Giovane Pretendente si era stancato quasi subito di coltivare la terra su Lekk, giungendo a disprezzare la semplicità del suo vicino Snint. Ma era rimasto in attesa dell’occasione, perché sperava sempre di tornare a governare il suo pianeta ancestrale dopo che Haldemar e i suoi uomini avessero finito di saccheggiarlo.

Ma Haldemar, da parte sua, aveva incontrato parecchie difficoltà.

Intendeva saccheggiare rapidamente Aardvark e tornarsene subito su Vanir. Ma non fu così semplice: ahi, povere speranze umane! Abituati da secoli all’inefficienza dei sovrani e a una sicurezza inesistente, gli aardvarkiani avevano finito per sviluppare sistemi difensivi personali molto particolari. Erano andati a vivere nel sottosuolo. Le città e i villaggi sotterranei non avevano un accesso diretto, ma si potevano raggiungere solo attraversando intricatissimi labirinti di tunnel e di passaggi, e le vie sotterranee si avvolgevano l’una all’altra, come mostruosi viluppi di vipere.

E non era tutto. Il labirinto era protetto non solo dalla sua incredibile complessità, ma anche da robusti portoni di legno posti a breve distanza gli uni dagli altri e sbarrati con grossi catenacci. I poveri barbari, dopo averne buttato giù una decina con le loro asce bipenni, si trovavano in un corridoio cieco e dovevano allora tornare indietro e ricominciare da capo.

Haldemar tenne i suoi uomini per un po’, su Aardvark, soprattutto per una questione di principio, perché i barbari sono convinti che ci sia sempre qualcosa in giro che valga la pena di saccheggiare. Ma alla fine dovette rinunciare e riportare i suoi guerrieri su Vanir. Aardvark era così povero da rivelarsi praticamente a prova di saccheggio.

Dopo che i barbari se ne furono andati, Adalbert aspettò l’invito a ritornare e a riprendere possesso del suo trono. L’invito non giunse mai. Gli aardvarkiani avevano infine scoperto quello che i lekkiani sapevano da molto tempo, e cioè che l’anarchia è un sistema che funziona benissimo fin quando in giro

non c’è niente di valore.

Alla fine, un suo cugino scrisse ad Adalbert dicendogli che, se voleva tornare a casa nelle vesti di privato cittadino, sarebbe stato il benvenuto, ma che doveva dimenticarsi dei suoi privilegi reali. Non avrebbe più potuto scegliere ogni anno tra le vergini che raggiungevano la pubertà. Non avrebbe più ricevuto le reali razioni di cibo che gli avevano permesso d’importare generi di lusso quali pane e carne. Avrebbe dovuto mangiare zuppa di lenticchie come tutti gli altri, e arrangiarsi con le ragazze a cui fosse riuscito simpatico. Adalbert trovò questa prospettiva molto deprimente. Partì da Lekk e andò su Glorm. Qui intentò causa a Dramocles affermando che il Re aveva illegalmente invaso il suo pianeta mettendo così fine alla sua dinastia, e facendogli così perdere il posto di lavoro. Rendendosi conto che ciò non era privo di qualche fondamento, Dramocles concesse ad Adalbert una piccola pensione, a condizione però che se ne andasse da Glorm. Adalbert accettò e andò su Crimsole, dove si diede al bere e alle recriminazioni. La sua imbronciata presenza al Ballo di Riconciliazione ricordava dunque a tutti che, in una guerra, c’è sempre qualcuno che perde.

Giunse infine un monaco araldo dalla veste gialla e con la testa rasa. Portava i saluti di Vitello e di Hulga, che si scusavano di non poter presenziare alla festa. Il monaco araldo accettò di consumare un pasto modesto del tutto vegetariano e bevve anche un succo di frutta. Poi comunicò le seguenti notizie: Terminata la guerra, il principe Chuch era tornato su Crimsole profondamente depresso. Aveva venduto il suo squadrone di cyborg assassini mai usati, dato a Vitello la liquidazione, consistente in una borsa di noci di hex e, accompagnato da Doris, era partito con la sua astronave per destinazione ignota.

Vitello non sapeva bene che fare. Ora che Chuch se n’era andato, Crimsole non gli offriva alcuna prospettiva. E così, accompagnato da Hulga e da Fufnir, si era imbarcato su un lento cargo interplanetario deciso a cercare fortuna altrove. Fu costretto, per guadagnarsi da vivere, a una serie di lavori ingrati: prima rompischiena al Molo Lungo di Aardvark, quindi aiutante addetto ai distributori in un ristorante robot; poi sintonizzatore di seconda in una cabina per pervertiti a Port Akadia, su Lekk. Infine, nel suo girovagare giunse a Clovis, capitale di Druth.

Clovis era quel tipo di posto che attira le persone più strane. Almeno due delle dieci tribù perdute d'Israele erano giunte fin là, come del resto un buon numero di profughi scampati dall'inabissamento dell'Atlantide. E non c'erano solo popoli d'origine terrestre: c'erano anche gli Anunga, esiliati dal loro remoto pianeta natale a causa dell'usanza straniera da questi ostinatamente coltivata di cibarsi di semi di cocomero e di lucidarsi la suola delle scarpe. C'erano i Thull, i paria di Lekk, che abitavano sugli alberi in grossi nidi fatti di paglia impastata col fango, e praticavano la doppia abominazione della pittura digitale e della musica seriale. E c'erano molti altri popoli ancora. Clovis si era meritata il soprannome, a causa di questa multiforme presenza razziale, di "Los Angeles del Sistema Locale".

Vitello e Hulga si assimilarono con difficoltà nell'ambiente di Clovis. Fufnir era il loro unico amico. Quasi tutte le sere il Demone Nano veniva a trovarli con il suo cartoccetto di sostanze narcotiche, e tutt'e tre passavano la serata a guardare la T.V., a drogarsi e a lamentarsi. Anche Fufnir era nei guai. C'era poca richiesta di Demoni Nani, e poi lui era già abbastanza avanti negli anni.

Un bel giorno Vitello spese anche l'ultima noce di hex. Disoccupati, sfrattati, demoralizzati, i tre presero a vagare per le strade. Inevitabilmente finirono alla Corte dei Miracoli, dove tutto può accadere, a patto che si tratti di cose sgradevoli.

Vagando attraverso la calca, a Vitello sembrò di sentire una voce familiare. Veniva da una baracchetta dove un giovanotto descriveva a quattro o cinque passanti annoiati le meraviglie di una comune chiamata Syncope che si trovava su una delle lune di Lekk. Una giovane donna dall'espressione dolce suonava l'armonium.

Vitello non lo riconobbe subito. Ma poi notò i Levi's e la maglietta "Fruit of the Loom" e gridò: - Principe Chuch, siete davvero voi!

- Vitello! - gridò a sua volta Chuch saltando giù dalla pedana e abbracciando il suo antico servitore. - Doris! - esclamò rivolto alla ragazza che suonava l'armonium. - Guarda chi ha messo sulla nostra strada il Principio Universale!

Chuch aveva vagato per molti strani posti, e sempre nel suo animo torturato l'ira si alternava alla depressione. Poi un giorno, mentre si trovava, sempre

accompagnato dalla fedele Doris, su qualche cima delle Alpi Sardapiane, incontra un vecchio alto che, vestito solo di uno straccio giallo attorno ai lombi, sedeva a gambe incrociate sotto un albero di uu.

- Bentrovato, principe Chuch - disse il vecchio.

Chuch si meraviglia grandemente, poiché non aveva mai visto quel vecchio. - Signore - dissechi siete?

- Questo non ha importanza. Puoi chiamarmi Chang.

- Da dove venite?

- Nella mia ultima incarnazione ero sul pianeta Terra.

- E come mai conoscete il mio nome?

- Mi è stato predetto che vi avrei incontrato in questo luogo, in questo giorno.

- Predetto da chi?

Chang sorrise. - Questa domanda non offre conoscenza. - Il vecchio si alzò. - Principe Chuch, io ora vado in un luogo chiamato Syncope, dove fonderò un monastero per lo studio e la diffusione del Buddhadharma. Vuoi venire con me?

- Sì, verrò - rispose Chuch senza esitare. - Non so cosa sia il Buddhadharma, ma ho l’impressione che sia esattamente quello che cerco.

E così Chang, Chuch e Doris andarono insieme a Syncope. Là costruirono un monastero lavorando duramente, mangiando cibi semplici e studiando i sutra. Giunsero altri pellegrini: alcuni abbracciarono la vita ascetica, altri si stabilirono nel vicino villaggio di Heim dove davano lezioni di chiaroveggenza, di proscopia, di proiezione astrale, di massaggio sensuale eccetera. Di quando in quando Chuch ritornava nel mondo a diffondere la Legge: ora però sarebbe tornato a Syncope per sempre. Vitello e Doris andarono con lui, ma Fufnir si dolse molto di non poterci andare perché il monastero di Syncope non era certo luogo adatto a un demone nano.

Chuch e Doris, Vitello e Hulga avrebbero voluto in un primo momento partecipare al Ballo della Riconciliazione, ma alla fine avevano deciso che

sarebbe stato più salutare non esporsi alla tentazione dei desideri e delle passioni mondane. Avevano così mandato il monaco affinché desse notizie sul loro conto: che, cioè, loro tutti avevano abbandonato il mondo per inoltrarsi lungo l'Ottuplice Sentiero; che loro maestro era Chang, il vecchio alto e retto, con la testa rasa e i lunghi baffi spioventi alla Fu Manchu.

La festa era al culmine. Dramocles se la spassava ballando, bevendo, assumendo sostanze narcotiche rare e potenti vietate al popolino perché talvolta facevano sorgere l'impulso di commettere crimini di lesa maestà. Aveva rivisto Lyrae, da cui era ormai divorziato in virtù di un Decreto Reale Espresso, senza il minimo imbarazzo reciproco. Fattosi tardi, aumentando l'ubriachezza dei presenti, Lyrae e Chemise si ritirarono in una stanza appartata per parlare dei problemi che si ponevano alle belle ragazze sposate a re di mezz'età. Dramocles rimase a divertirsi da solo.

A un certo punto scoprì di trovarsi in una parte dell'asteroide che non aveva mai visto. Aprì una porta e si trovò nella sala di controllo dalla quale si comandava tutta la rete d'illuminazione e di altoparlanti di Edelweiss. Due tecnici cercarono invano di non farlo entrare. Dramocles li cacciò fuori e chiuse la porta a chiave. Attraversò barcollando il locale e ridacchiando si gettò sulla poltroncina imbottita davanti alla tastiera principale.

I comandi erano semplicissimi. Sebbene sotto l'effetto dell'alcol e delle droghe, Dramocles riuscì a far sprofondare la sala da ballo in un tenue crepuscolo azzurrino. Poi ordinò al computer una serie di fuochi d'artificio, e quindi un tramonto spettacolare. Preso gusto alla cosa, scelse una musica appropriata cui aggiunse il cinguettìo degli uccelli e tuoni lontani. Mescolando e combinando gli effetti di suono e di luce vide che otteneva combinazioni singolarmente artistiche, come del resto aveva previsto.

- Non è che ci voglia grande immaginazione - mormorò. Osservò meglio i comandi per vedere se poteva fare qualcos'altro. C'era una fila di pulsanti senza indicazioni, e ne premette uno.

Sentì una voce familiare nella cuffia che diceva: - …non ha il coraggio di negare che mi ha fatto un torto. E come potrebbe? E tu credi che mi abbia offerto il trono che era mio? No di certo, quel grasso porco!

E poi avanti su questa linea sempre con una voce monotona e ininterrotta che

non lasciava il tempo di rispondere all’interlocutore. Era naturalmente Adalbert che, come al solito, si lamentava di Dramocles.

Dramocles sogghignò. Evidentemente ai padroni di Edelweiss piaceva stare al corrente di quanto andava succedendo: forse non tanto per spiare gli ospiti e quindi ricattarli, quanto per rendersi conto di quale fosse l’umore generale. Premette un altro pulsante. Questa volta era Max che faceva la corte a una contessina di Druth. Poi ascoltò Rufus che descriveva a qualcuno la sua collezione di soldatini. Poi altre voci che non conosceva. Infine, sentì l’inconfondibile accento lekkiano di Snint.

- Non abbiamo mai saputo bene cosa sia successo in realtà - stava dicendo Snint. - Le poche cose che abbiamo saputo ci sono sembrate grottesche e non degne di fede.

- Ah, ma è vero. Otho era davvero ritornato. - La voce era di Drusilla.

Dramocles si protese in avanti, con il mento sulla mano, attentissimo.

- Per il Re è stato un gran colpo - disse Drusilla - scoprire che il suo destino, su cui aveva costruito tanti castelli in aria, in realtà non era che un trucco che suo padre aveva messo in atto per raggiungere i suoi diabolici scopi.

- Questo l’ha detto Otho? Mi ricordo che non ha mai peccato per eccessiva modestia. E Dramocles gli ha creduto?

- Certo. Perché no?

- Incredibile - disse Snint. - I miei agenti mi hanno riferito al proposito, naturalmente. Ma, scavando più a fondo, abbiamo scoperto che le cose non stavano proprio così.

- Ora sono io a dire che è incredibile. Spiegatevi meglio.

- Siamo convinti che la cospirazione di Tlaloc non sia mai esistita.

- Impossibile! - gridò Drusilla. - Mio padre ha prove irrefutabili!

- Sì, prove come quelle che ha inventato sulle immaginarie cospirazioni di Aardvark e di Lekk. Chi ha fornito queste prove al Re?

- Chemise, giunta qui dalla Terra dopo essersi a lungo opposta a Otho.

- Chemise è una bella donna - osservò Snint - e mi pare voglia molto bene al

Re. Ma viene davvero dalla Terra? Su questo non abbiamo prove, se non quanto lei e Otho hanno affermato: le due testimonianze si corroborano a vicenda, ma non sono provate. Sappiamo che Max stava perdendo il favore di Dramocles quando ha cominciato a parlare di questo misterioso complotto. Ora l’affare Tlaloc è finito con la stessa rapidità con cui era cominciato, e Chemise è la moglie di Dramocles, Max ha una posizione solida come non mai e il vecchio Otho è molto opportunamente scomparso.

- Cosa volete dire?

- Nulla di conclusivo - disse Snint. - Posso solo prendere atto di certe cose sospette. Conosco bene Dramocles, e non vorrei fargli perdere le sue illusioni.

- Pregherò la Dea affinché mi dia la conoscenza - disse Drusilla. Dramocles continuò a rimanere in ascolto, ma non sentì altro. Rimase seduto per qualche tempo, il mento sulla mano, assorto nei suoi pensieri. Infine si alzò, e con sorpresa notò di essere perfettamente sobrio. Uscì dalla sala controllo camminando prima lentamente, e poi più in fretta, come chi sappia molto bene dove sta andando.

Max era in un giardino fiorito ad ammirare un mare artificiale.

Le onde dalla cresta d’argento battevano contro la spiaggia buia.

L’aria era profumata di gelsomino, sebbene si sentisse piuttosto forte l’odore del sigaro di Max.

- Salute alla Vostra Maestà - disse Max.

- Salute a te - disse Dramocles. - Ti è piaciuta la festa?

- Molto, mio signore. Gli approvvigionatori hanno fatto un buon lavoro.

- Senza dubbio.

- E mi pare che tutti si divertano.

- Così si direbbe.

Silenzio. Max fumava nervosamente il sigaro. Infine chiese: - Posso fare qualcosa per voi, sire?

Dramocles assunse un’espressione di lieve sorpresa. Rifletté per qualche istante. - Sì, che puoi.

- Sono ai vostri ordini, sire.

- Gradirei molto che mi spiegassi perché ti sei inventato la cospirazione di Tlaloc.

Max fu colto da un accesso di tosse, a causa del fumo che gli era andato di traverso. Quando si fu ripreso, Dramocles disse: Quello che non so, stai pur certo che lo scoprirò. Penso ti convenga evitare molto dolore inutile confessando immediatamente la verità.

Max fece per protestare. Poi il suo volto energico sembrò sfarsi. Le lacrime gli salirono agli occhi. Con voce rotta disse: - Sono stato costretto, sire. Non ero che un burattino nelle sue mani.

- Che vai dicendo? Nelle mani di chi?

- Di Chemise, sire, la strega terrestre che oggi è vostra moglie!

- E’ Chemise che ha montato tutto quanto? Ma ti rendi conto di cosa stai dicendo?

- Purtroppo sì. Chiedetelo a lei, e vedrete se non dico la verità.

- Chemise! - gridò Dramocles, e corse via.

Chemise, terminata la sua conversazione con Lyrae, era andata a riposarsi un po’ nella Sala del Crepuscolo. Lì la trovò Dramocles.

- Ah, sei qui, eh? - gridò.

- Sì, mio signore, sono qui. C’è qualcosa che non va? Mi sembri turbato.

Dramocles rise, in modo orribile. - E continui a fingere! Che attrice eccezionale, meravigliosa!

- Fammi la cortesia di spiegarti. Ti ho forse offeso in qualche modo?

- Ah, no - disse Dramocles. - Come potrei offendermi per una piccolezza del genere? Dopo tutto, non hai fatto altro che complottare con Max per ingannarmi e farmi credere che mio padre, Otho, era ritornato dalla morte o dalla Terra, probabilmente è la stessa cosa, allo scopo di mettere in moto

un’immensa cospirazione contro Glorm. Tlaloc, eh?

- Allora, è di questo che si tratta - disse Chemise.

- Già, proprio così. Ma forse puoi persuadermi del contrario.

- No, Dramocles, non posso. Ti ho davvero ingannato. Ti direi la verità, ma so che non ci crederesti.

- Dimmela lo stesso - disse Dramocles digrignando i denti.

- Sappi, dunque, che io non vengo dalla Terra. Io vengo dalla contea di Snord, nella provincia di Ultramar, qui su Glorm. Facevo la cucitrice. Un giorno venne a trovarmi mio zio e…

- Tuo zio?

- Max è mio zio, sire. Lo vidi molto agitato: parlava di complotti e controcomplotti, e di altre cose molto serie. Mi pregò di aiutarlo, dicendo che la sua vita dipendeva da me. Max è sempre stato buono con me, Dramocles, perché devi sapere che, essendo rimasta orfana in tenera età, lui ha provveduto al mio mantenimento e alla mia istruzione. Così ho acconsentito a partecipare al suo piano…

- …che tra l’altro prevedeva che tu fingessi d’amarmi - disse amaramente Dramocles.

- No, quell’aspetto non era finzione - disse Chemise. - Ti ho amato da quand’ero ragazzina. I miei quaderni erano pieni di tuoi ritratti, e sempre chiedevo allo zio Max di parlarmi di te. Proprio perché ti amavo ho acconsentito a questo piano terribile. Perché, qualunque ne fosse stato l’esito, sapevo che mi avrebbe permesso di rimanere accanto a te per qualche tempo.

Dramocles accese una sigaretta e gridò: - Quel furfante di Max! Cosa credeva di fare? Avrò la sua testa, per questo!

- Non essere troppo duro con lui, mio signore. Spesso mi ha parlato della crudeltà del suo destino, che lo costringeva ad ingannare l’uomo che maggiormente ammira al mondo.

- Costretto, eh? E da chi?

- Non lo so, mio signore. Questo devi chiederlo a Max.

Dramocles frugò tutto l’asteroide, e scoprì che il suo addetto alle pubbliche relazioni aveva rubato un’astronave ed era fuggito a cercare rifugio presso i barbari Vanir. Dramocles si mise a sedere e meditò a lungo, fumando una sigaretta dopo l’altra. Infine giunse a una conclusione. Sapeva ormai dove ricercare la spiegazione definitiva. Ordinò che la sua astronave si preparasse immediatamente a partire.

Il computer di Dramocles, con il solito mantello nero, la parrucca bianca e le pantofole cinesi ricamate, era solo nel suo appartamento a Ultragnolle. Quando Dramocles entrò, alzò lo sguardo.

- Già tornato dai festeggiamenti, mio signore?

- Così sembra.

- E’ stata bella la festa?

- Illuminante, diciamo.

- Noto una sfumatura d’ambiguità nelle vostre parole, sire. Forse qualcosa vi turba?

- Be’ - disse Dramocles - effettivamente potrei essere un poco turbato dalla scoperta che, da quando la vecchia Clara si è presentata a me con il primo indizio del mio destino, tutta la mia vita è stata influenzata, no, diretta da una misteriosa eminenza grigia che persegue scopi molto poco chiari.

- Ma questo lo sapevate già, sire. Vi riferite, immagino, alle macchinazioni di Otho lo Strano.

- No. Sono sicuro che, chiunque fosse Otho, lui era diretto da qualcun altro.

- Ma chi potrebbe essere, mio signore?

- Chi se non tu stesso, mio astuto amico meccanico?

Il computer si aggiustò la parrucca bianca con gesti lenti, quasi cercando di guadagnare qualche istante prima di rispondere. Il gesto era però del tutto teatrale, un deliberato tentativo di assomigliare a un essere umano. Il computer sapeva da molto tempo che avrebbe dovuto affrontare quel momento, e sapeva perfettamente cosa dire.

- Come siete giunto a questa conclusione, sire?

- E’ abbastanza semplice - disse Dramocles. - Tu sei la mente più intelligente di Glorm. Inoltre, hai giurato di servirmi. Dunque, se la macchinazione contro di me fosse stata ordita da qualcun altro, non avresti mancato di avvertirmi.

- Elegante - disse il computer. - Dimostrazione non ineccepibile, ma elegante.

- Neghi forse le mie accuse?

- Per niente. Avete perfettamente ragione, mio Re. Chi altri avrebbe potuto organizzare questa intricata e misteriosa faccenda se non io, amico del grande Isaac Newton e vostro umile servitore? Solo, mi sorprende che non abbiate preso in considerazione questa possibilità prima di oggi. Ma, come dicono i taoisti, il saggio passa inosservato tra le folle degli uomini.

- Dannazione! - gridò Dramocles. - Ora vado a prendere la mia scatola degli attrezzi e ti faccio a pezzi!

- Un semplice ordine verbale di spegnimento è più che sufficiente - disse il computer.

Questa affermazione calmò la furia del re. - Oh, computer - gridò - perché l’hai fatto?

- Avevo i miei motivi - disse il computer.

- Non ne dubito - disse Dramocles cercando di non farsi riprendere dall’ira. - Posso saperli anch’io?

- Sì, mio signore. Vedete, ancora vi manca un indizio essenziale. E’ l’ultima chiave mnemonica, che farà riaffiorare gli ultimi ricordi soppressi. Allora tutto sarà chiaro, e capirete perché certe cose non potevano esservi rivelate prima di oggi. Volete questo ultimo indizio, mio signore?

- All’inferno, no - disse Dramocles. - Mi diverte troppo star qui a discutere con te. Idiota, dammelo immediatamente!

Il computer trasse una busta da una tasca del mantello e la porse al Re.

Dramocles l’aprì. Dentro c’era una strisciolina di carta su cui era scritto:

“Elettronificare il prezzemolo”.

L’ultima chiave mnemonica! Giù nei più profondi recessi della mente di Dramocles una porta chiusa si aprì all’improvviso.

A vent’anni, sovrano di un intero pianeta, era già sazio di tutto. Dramocles desiderava ciò che non poteva avere: guerre, intrighi, odio, amore, destino e, soprattutto, sorprese. Ma tutto questo era impossibile. Per mantenere la pace, il sovrano di Glorm doveva mostrarsi giudizioso, pacifico, laborioso, prevedibile. Un comportamento diverso, più “imprevedibile”, avrebbe portato a conseguenze imprevedibili, e forse alla guerra. Dramocles sapeva qual era il suo dovere. Avrebbe continuato a mostrarsi “prevedibile”, per amore dei suoi sudditi fino alla fine.

Dramocles accettava il suo destino, ma ne era amareggiato. Nella sua infelicità, si rivolse al computer.

Il computer gli disse quello che già sapeva: che, cioè, doveva continuare così. Ma per quanto?

Il computer fece alcuni calcoli. - Durerà trent’anni, mio signore.

Dopo di che, sarete libero di fare ciò che più vi piace.

- Trent’anni? Ma è tutta la vita! No, andrò all’estero sotto falso nome e…

- Aspettate, sire. Una speranza c’è. Fate il vostro dovere di re e, fra trent’anni, farò in modo che abbiate quello che desiderate.

- Ma come puoi fare una cosa del genere? - chiese Dramocles.

- Ho i miei sistemi - disse il computer. - Probabilmente io sono la mente più brillante di tutto l’universo, vi conosco meglio di chiunque altro e poi vi sono ferreamente fedele. Fidatevi di me.

- Va bene, d’accordo - disse Dramocles un poco sgarbatamente.- Almeno avrò qualcosa da aspettare.

- Questo non è possibile, sire. Prima di cominciare, devo cancellare tutti i ricordi collegati a questa faccenda. La consapevolezza che io sto preparando il vostro futuro potrebbe modificare le vostre reazioni, e quindi alterare gli avvenimenti che sto preparando per voi. E’ una classica situazione d’indeterminazione, come si suol dire.

- Mah, se lo dici tu! Però mi fa una strana impressione sapere che non mi ricorderò più nulla.

- Alla fine - promise il computer - riavrete tutti i ricordi temporaneamente soppressi.

Dramocles assentì. E si ritrovò nel momento presente.

- E Otho? - chiese allora. - E Tlaloc?

- Mio signore - disse il computer. - Sono in grado di spiegare tutte le apparenti contraddizioni della storia. Conoscete la teoria delle realtà provvisorie?

- Non importa - disse Dramocles. - Devo riconoscere che ti sei preso molta pena per complicarmi la vita.

- Naturalmente, sire. Ho fatto di tutto per procurarvi amore, guerra, rivalità di famiglia, intrighi, e anche un tocco di mistero: tutti temi adattissimi a un re. Io ho preso questi temi e con essi ho intessuto il vostro destino. Ma quando dico io ho fatto, dovete intendere che voi avete fatto, perché siete stato voi a ordinarmi di tradurre i vostri sogni in realtà. Eravate voi stesso, mio Re, la misteriosa eminenza grigia, la mente ignota che influenzava o dirigeva ogni vostra mossa.

- In tal caso - disse Dramocles - immagino che debba ringraziare me stesso per il bel lavoro svolto. Ma anche tu hai lavorato bene, computer.

- Grazie, sire.

- Non è che ci sia rimasta ancora qualche cosa che io devo sapere?

- Solo questo, che adesso io esco dallo spettacolo della vostra vita. Voi ve ne andate libero, così come dev’essere un uomo, e questo è già molto. Sta a voi, adesso, ordinare la vostra vita così come meglio ritenete opportuno.

- Faresti qualsiasi cosa pur di avere l’ultima parola, non è vero? - disse Dramocles.

- Qualunque cosa - disse il computer.

- Cosa sai del mio futuro?

- Nulla, mio signore. Il futuro è inconoscibile.

- Mi stai ancora prendendo in giro?

- No, sire. Tutto è ormai rivelato, e io intendo spegnere i miei circuiti non appena terminata questa conversazione.

- Non è il caso - disse Dramocles. - Mi chiedevo solo se per caso avevi ancora qualcosa nascosto nella manica, o dentro i tuoi circuiti.

"Inconoscibile." Mi piace. - E se ne andò strofinandosi forte le mani. Il computer guardò Dramocles andarsene provando l'analogo matematico dell'ammirazione e della simpatia. Al computer piaceva il Re, in quella misura minima ma significativa che gli era consentita. A causa di ciò, fu con l'analogo matematico di un certo dispiacere che il computer portò a termine l'ultima parte del programma. Emise certi impulsi che evocarono una risposta nel profondo dei suoi circuiti.

- Ben fatto, computer.

- Grazie, re Otho.

- Non gli è venuto il sospetto di non sapere tutto?

- Non credo. Vostro figlio crede di conoscere le leggi della realtà.

- Ed è effettivamente così, entro certi limiti - disse Otho. - Abbiamo fatto un buon lavoro con Dramocles, non è così, computer? Che si goda l'illusione dell'autodeterminazione mentre io agisco nascostamente affinché la sua vita si svolga come voglio io.

- Questo è solo il vostro punto di vista, sire. Forse siete voi che v'illudete di dirigere la vita di vostro figlio.

- Come? - disse Otho con improvvisa attenzione.

- Tutto è molto più complicato di quanto non sembri - disse il computer. - Ogni risposta non fa che indicarci un nuovo mistero. Sire, voi avete svolto soltanto un ruolo nello spettacolo che pensavate di dirigere. E una parte nemmeno troppo importante, mi spiace dirlo. Ma ora questa parte è finita. Addio per sempre, vecchio Re. Dramocles è davvero libero come crede di

essere.

Il computer si rese conto che la sua ultima battuta era sufficientemente chiara, e quindi decise di fermarsi lì. Era tempo di uscire di scena. Con cura, con passione, con eleganza, il computer si spense.

FINE